POKÉMON GO ¡ATRÁPALOS A TODOS!
C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
HYPER POSTER
METROID®
CELEBRAMOS SUS 30 AÑOS
ASÍ EVOLUCIONÓ SAMUS ARAN
• Chile $ 2,100.00
• Perú Ns 10.00
0 37634 13138 1 08


C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
METROID
PRIME 3
CORRUPTION
© Nintendo.

SUMARIO

NUESTRA PORTADA







Lo que viene

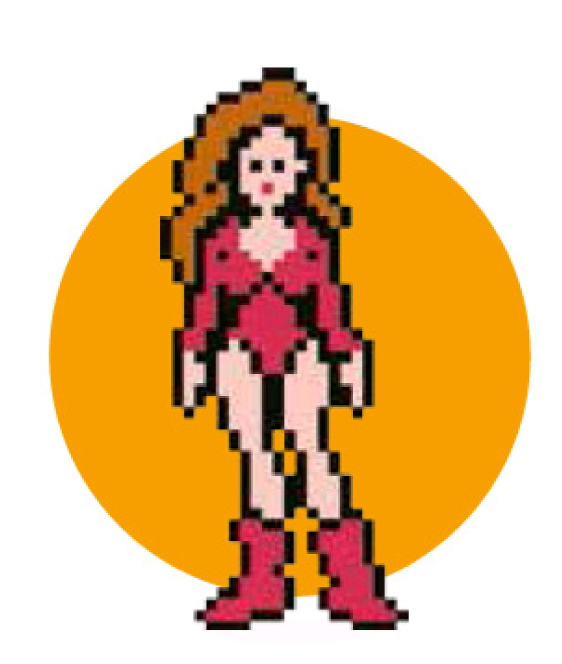
Tips:

Además:

EDITORIAL



Celebramos a Samus Aran, una gran representante de su género



▲ ¡Un ícono más dentro de Nintendo!

En su momento era casi impensable que una chica pudiera ser la figura o protagonista de un videojuego. De hecho no fue tan obvia su aparición, había que terminar el juego para conocer a quien estaría debajo de ese traje. Eran otros tiempos y no había tantos medios como para saber estos detalles en cuestión de minutos, como ahora.

Samus llegó para quedarse dentro de una serie que ha dado grandes resultados, incluso con cambios en su modo de juego y alguno que otro título que explora diferentes géneros. Su evolución ha sido importante, ahora la vemos en diferentes atuendos y conocemos más su personalidad, gracias a las historias que se han contado en sus juegos.

Te invito a que me acompañes en este viaje a través de la historia de **Metroid**, y que festejemos un año más de la serie, esperando que pronto llegue la próxima entrega.

Si quieres conocer más de **Samus Aran**, visita nuestro canal youtube.com/revistacn y revisa nuestros videos.

Toño Rodríguez
Editor



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com



CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 25 N° 08. Fecha de publicación: Agosto 2016. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: A IMPRESORES S.A., Avenida Gladys Marín 6920, Estación Central, Santiago, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cla, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.


Nintendo


NINTENDO 3DS

COMUNIDAD

¿Cuál es tu juego favorito de la serie Metroid?

Metroid Prime. Por sus excelentes graficos, su jugabilidad y enemigos tan diversos y el impacto que causó en la E3 de ese entonces.
Raúl Guzmán

Metroid Other M, odiado por la crítica, y amado por sólo algunos verdaderos fans.
Emmanuel Alvarado

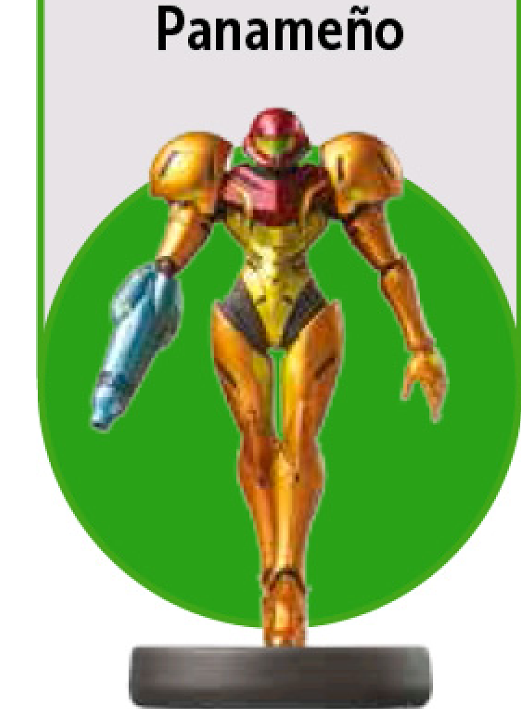
Metroid Fusion y el **Prime**, ambos tienen un buen ambiente de fondo y no son muy exigentes en cuanto a adivinar qué hay que hacer.
@ChrisYael

El mejor **Metroid** en mi opinión es el de Super Nintendo, un juego que para la época fue revolucionario.
@MartínBerrueta

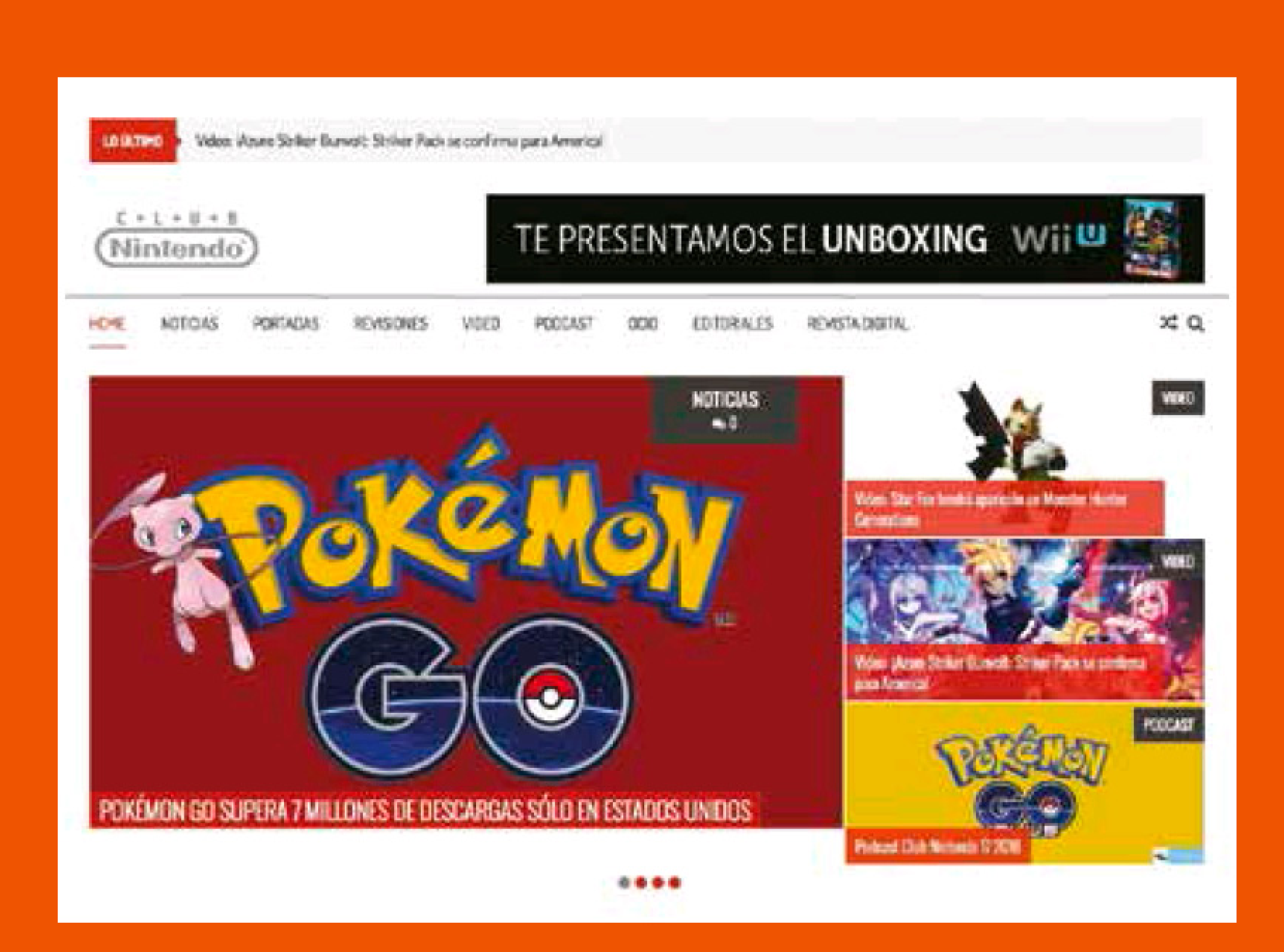
Metroid Prime Trilogy. Un control diferente en un **Metroid** en primera persona, increíble.
Red Ranger

Fiebre amiibo

No es un juego de **Metroid** como tal, pero me encantaba poder jugar con **Samus** usando mi amiibo en **Super Smash Bros.** Sobre todo ahora que le dieron nuevos movimientos.
Andrea C. Panameño







Mantente informado

Visita nuestro sitio oficial

Arrancamos con la segunda mitad del año, que promete muchos juegos y sorpresas para los seguidores de Nintendo, así que si deseas estar bien informado de todas las novedades, no hay una mejor opción que visitando nuestro sitio. Recuerda que también puedes seguirnos en nuestras redes sociales, en las que nos encuentras como RevistaCN. Esperamos tus comentarios y opiniones, que son parte importante de esta gran comunidad que es Club Nintendo.





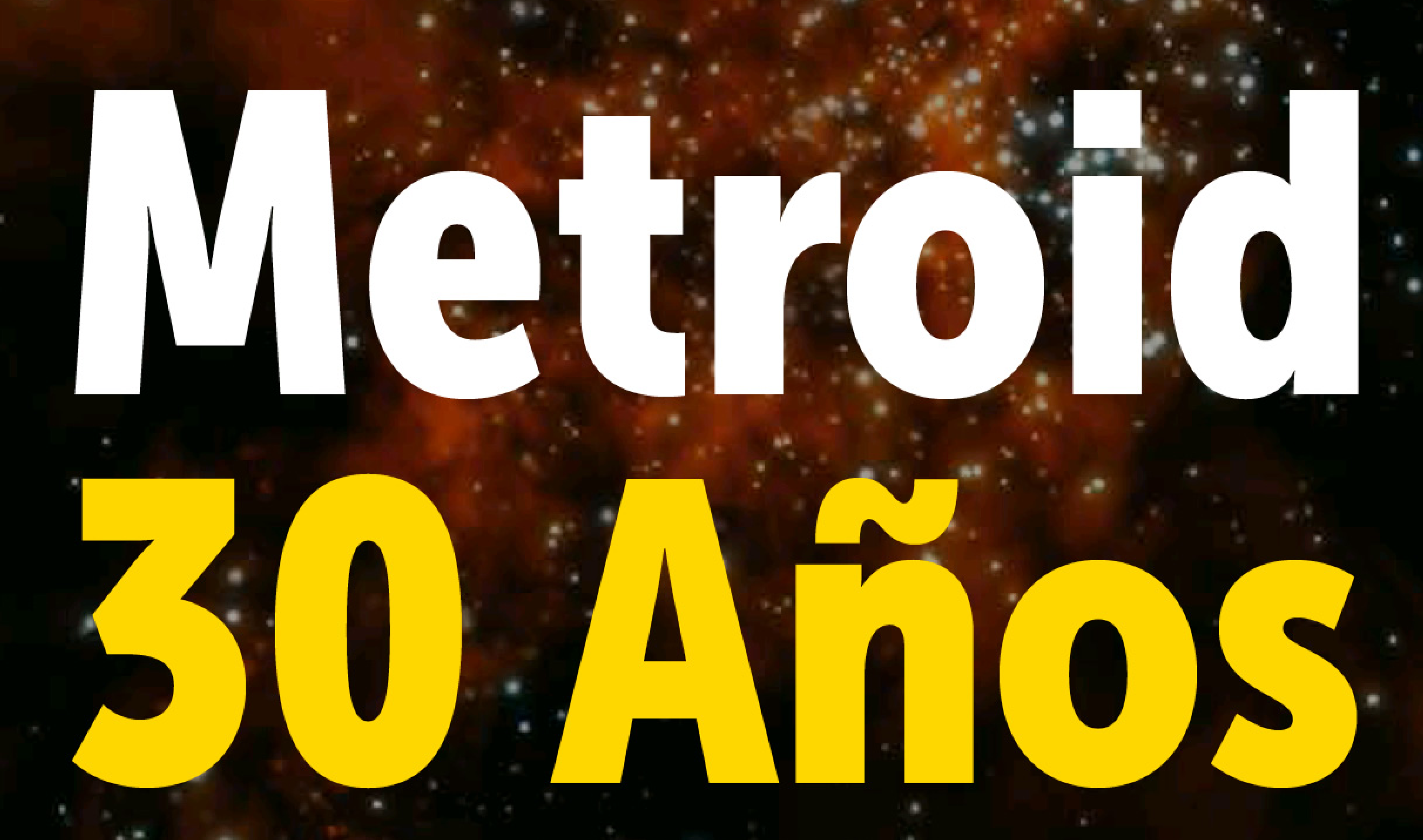


revistaclubnintendo.com

NUESTRA PORTADA

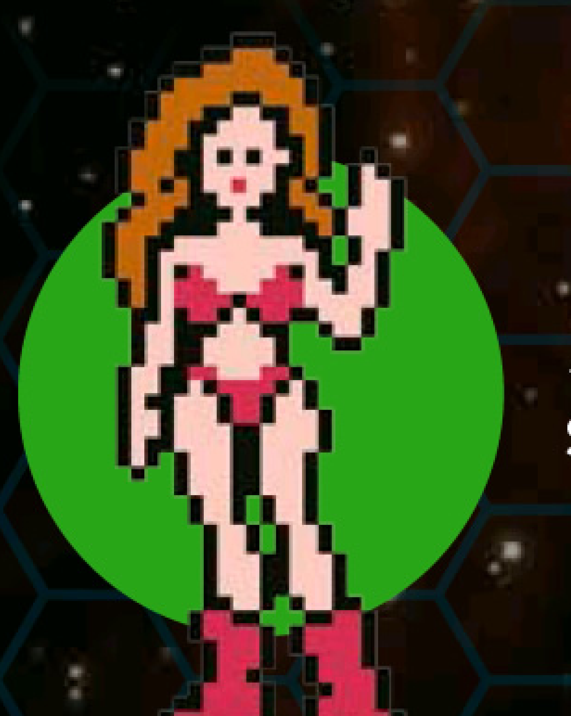


▶ La protagonista de la serie que nos ha llevado a viajes únicos por el espacio.

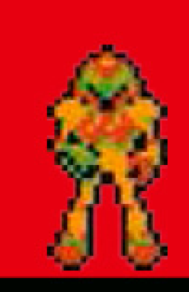


Metroid 30 Años

A tres décadas de su lanzamiento, queremos recordar los juegos que han dado vida a una de la series más espectaculares en la historia de los videojuegos, Metroid. Prepárate para conocer o recordar los grandes pasajes de la saga.



◀ Así vímos a **Samus** en el NES.





◀ Aquí comenzaba la aventura.



◀ Los niveles eran un dolor de cabeza.

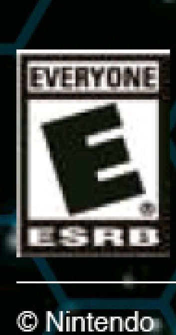


▲Los peligrosos **Metroid**.

Metroid

Samus, la primera gran estrella

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Sistema **NES**
- Categoría **Acción**
- Opinamos **Un comienzo dorado**



En el mundo de los videojuegos, actualmente hay muchas series que tienen como protagonistas a mujeres, pero hace unos años no era así, era muy diferente.

El papel del héroe era para los hombres, pero esto cambió con la aparición de **Metroid**. Un título de acción por medio de laberintos que nos llevó al límite de nuestras habilidades para poder completarlo, ya que a diferencia de lo que puedes pensar, no contaba con un mapa.

Debías recordar o bien, anotar lo que encontrabas y el lugar en el que lo habías hecho para después regresar.

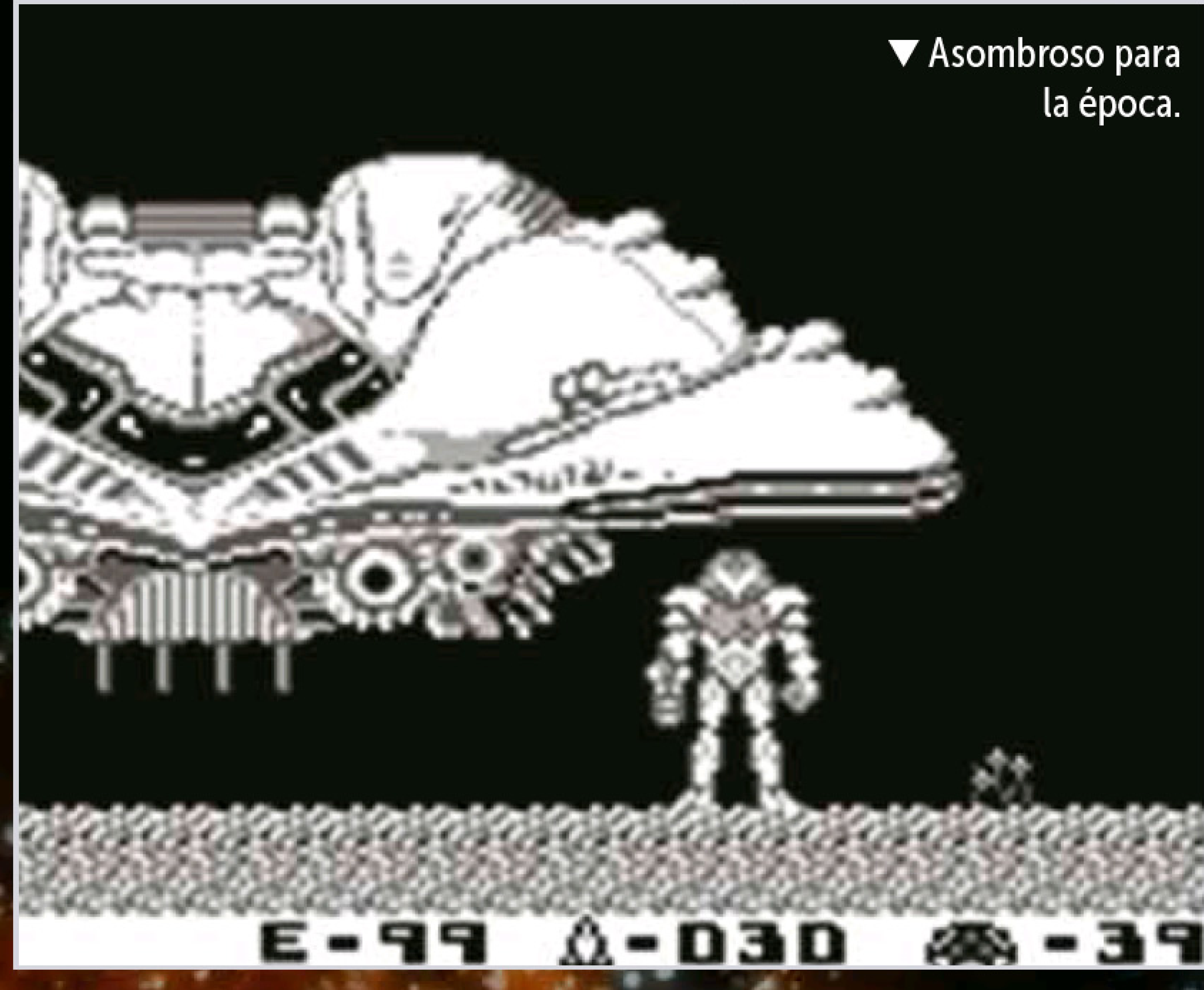
Todo mundo pensó que controlábamos a un hombre, pero al final, al ver que se quitaba el casco de su traje, descubrimos la verdad. Todo el tiempo estuvimos controlando a la bella **Samus Aran**, quien entraba de este modo, por la puerta grande al mundo de los videojuegos, se comenzaba una leyenda que en su momento, nadie pensó que se volviera un fenómeno.

Metroid Blast
Nintendo Land

Dentro de **Nintendo Land** para Wii U, apareció esta divertida actividad inspirada en la serie.



▶ Este era el arte del juego.



▼ Asombroso para la época.



▼ Debía superar muchos obstáculos.

Metroid II: Return of Samus

La primera aventura portátil de Metroid

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Sistema Game Boy
- Categoría **Plataformas**
- Opinamos **Una maravilla para consola portátil**



Su creador, Gunpei Yokoi, no se quería quedar con el sueño de llevar su serie al sistema portátil más famoso del momento, el Game Boy, así que tuvimos una secuela excelente para esta consola.

Se seguía la misma dinámica de juego por pantallas de laberinto. En ese momento quizá nadie lo notaba, pero se estaba creando todo un estilo de juego que perdura hasta ahora.

Las habilidades de **Samus** eran las mismas que se le conocieron en el NES, que debíamos controlar para superar los enormes mundos que se crearon para la época en el Game Boy.

Aunque sí, se notaba que lo que tenía en mente Yokoi era algo mucho más grande, y que las limitantes de la época lo tenían aún esperando por una nueva consola en la que pudiera explotarlas de forma definitiva.

Si quieres conocer este título, no es necesario que consiga el Game Boy y el cartucho (aunque sería lo ideal), puedes hacerlo al descargarlo de la eShop de Nintendo 3DS.

Para los “románticos”, puedes cambiar el color de la pantalla, para que parezca lo más posible al Game Boy de esos años. Sin duda una obra que estaba adelantada a su época y que pudimos gozar en Game Boy.



▶ Enemigos con grandes diseños.

▼ Los colores del SNES lo hicieron brillar.





▶ Un duelo que no podremos olvidar.

Super Metroid

La consagración de la serie en 16 bits

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Sistema SNES
- Categoría **Plataformas**
- Opinamos **Obra maestra**

El gran salto se dio con la aparición del Super Nintendo. En la espectacular consola de 16 bits de Nintendo, Yokoi y su equipo por fin pudieron dar rienda suelta a su imaginación, plasmando todo lo que querían en su obra maestra.

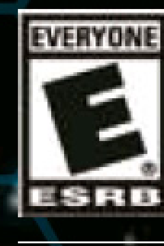
Para comenzar, contábamos ya con un mapa, con zonas de diferentes ambientes, con armas que nos permitían superar todos los osbtáculos y lo mejor, una historia digna de recordar en estos tiempos.

Después de los hechos en **Metroid II**. **Samus** debe recuperar a una de estas criaturas que se ha escapado el laboratorio, sin saber que llegará a un planeta en el que tendrá la aventura de su vida.

Cuando salió a la venta, se le consideraba no el mejor juego del SNES, no, se hablaba de este juego como el mejor que se había realizado en la historia de los videojuegos hasta ese momento, lo cual nos habla de la enorme calidad en todo sentido.

Aún ahora, con la aparición de los **Prime** de Retro Studios, nadie se puede poner de acuerdo aún en decidir cuál es el que debe estar en el trono.

Es una magnífica obra que por fortuna puedes jugar en Super Nintendo o bien, al igual que **Metroid II**, o descargar para tu New Nintendo 3DS, aunque si prefieres la experiencia en consola casera, también lo puedes hacer en Wii U, con la posibilidad de disfrutarlo directamente en el GamePad de la consola.







◀ Apunta bien a tus objetivos.

▼ Termina con los más cercanos primero.





▲ Aprende a explorar.

Metroid Prime

Una nueva etapa en la saga

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Sistema
GCN/Wii
• Categoría
Acción
• Opinamos
Una maravilla para consola portátil

Despues de casi una década sin la serie, Retro Studios se encargó de llevarla al Nintendo GameCube bajo el subtítulo **Prime**.

Lo cierto es que el proyecto dejaba dudas al inicio, debido a que no tendría una vista lateral, sino en Primera Persona, pero el estilo de juego seguiría siendo el de aventura, no un *shooter* genérico, y la verdad es que lograron lo que pare muchos es el mejor juego de la primera década de los 2000. Una obra inimaginable e inmensa que tuvo una secuela para GameCube y otra más para Wii, con la que se cerró el ciclo, pero han dejado un gran vació que todos los fans de **Metroid** esperan que se llene pronto, para la consola NX.

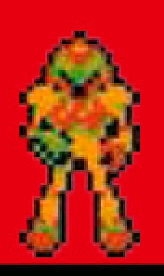
Es una trilogía sensacional que puedes jugar completa en Wii o bien, descargándola para tu Wii U, siendo una de las mejores opciones que existen, sobre todo por el precio que tienen. Se han vuelto obras de mucho valor en el mercado físico.

Nintendo DS
El primer Demo

Cuanso salió el Nintendo DS, el primer *demo* que tuvo la consola fue **Metroid Primer Hunters**.









◀ Los enemigos tienen rutinas novedosas.



▲ ¿Cuál es el secreto detrás de este traje?

▲ ¿Te recuerda a alguien?

Fusion / Zero Mission

El regreso a las dos dimensiones

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Sistema
GBA
• Categoría
Acción
• Opinamos
Revivió un estilo

Al mismo tiempo que llegaba **Metroid Prime** para el Nintendo GameCube, para el Game Boy Advance tuvimos **Metroid Fusion**, una obra con todo el estilo que conocimos en Super Nintendo, pero con una nueva historia.

El título se adaptaba de forma sensacional a la pantalla de la portátil, aprovechando todos sus colores y potencia, reviviendo ante nuestros ojos lo que habíamos visto en la consola de 16 bits, pero ahora con un nuevo argumento, que nos lleva a conocer un poco más de **Samus**.

Es una de las grandes piezas de colección del Game Boy Advance, pero lo mejor es que no quedó ahí, existió una aventura más, **Metroid Zero Mission**, que se trataba de una reinterpretación del primer juego.

Muchos de los problemas que tenía el original fueron corregidos, de modo que se puede disfrutar de mejor forma y sufrir menos por la dificultad.

Fueron las últimas dos aventuras de **Samus** en 2D, de hecho, después de este juego sólo resta uno más en la línea principal.

Si quieres disfrutar de estas dos obras, puedes hacerlo en la Consola Virtual de Wii U. Fusion también se puede jugar en Nintendo 3DS, pero no está disponible para todos los usuarios, sólo para los que fueron embajadores de la consola en su momento, es decir, los primeros compradores. No importa como, debes vivirlo.

EVERYONE E ESRB

▲ Una fusión de estilos.

Metroid: Other M

El punto de vista de Tecmo

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Sistema
Wii
• Categoría
Acción
• Opinamos
Conociendo a Samus

La polémica llegó con este juego. Retro Studios dejaba la franquicia y ahora era el turno de Tecmo para realizar un **Metroid**.

Fue una mezcla del estilo 2D tradicional con algunos elementos en 3D e incluso una vista en primera persona bastante útil.

El *gameplay* no cambiaba mucho en relación a lo ya visto en juegos previos, es decir, al uso de armas y algunos ítems, pero aquí lo curioso y que levantó muchas quejas, es que **Samus** siempre tiene los ítems listos para ser usados, pero no los emplea porque no tiene permiso para ello. Dejando de lado este detalle, el resto del juego es excelente. Se nota que el equipo de Tecmo quería ofrecer una visión muy particular de **Samus**, y se centraron en su pasado para lograr una de las historias más emotivas que conocemos dentro de la serie.

En este juego para Wii, se nos muestra una **Samus** muy diferente, tal vez más humana, con debilidades, eso es lo que vale la pena de esta obra.

Desafortunadamente no se ha lanzado para otros sistemas de descarga, así que si deseas jugarlo, debe ser en un Wii, pero debes creernos, vale mucho la pena que lo conozcas, te hará dejar el control en el suelo en varias ocasiones mientras meditas los hechos que acabas de ver. Sin duda un título con todo el valor de la serie.



¡A pelear!
Super Smash Bros.

Samus es uno de los personajes más populares del título de pelea de Nintendo, sobre todo en su version Zero Suit.

TEEN T ESRB

PROFILE



▶ La armadura perfecta de Samus.

Samus

Sin duda la mujer más importante en los videojuegos. Comenzó su leyenda en el NES y la hemos visto hasta Wii.

Conoce la evolución de el juego

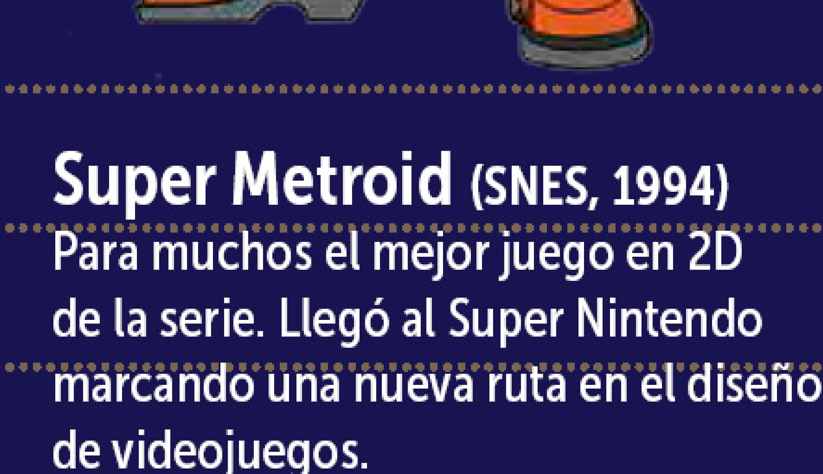
Una larga historia que compartimos

Metroid (NES, 1986)
El inicio de todo. Un juego difíciles pero adictivo como pocos en la época. Es una de las mejores obras del NES.



Metroid II: Return of Samus (GB, 1991)
Su primera secuela fue para el Game Boy. Todo un clásico.

Super Metroid (SNES, 1994)
Para muchos el mejor juego en 2D de la serie. Llegó al Super Nintendo marcando una nueva ruta en el diseño de videojuegos.



Metroid Prime (NGC, 2001)
La sorpresa más grande de la serie. Daban el salto al 3D y al estilo FPA, como resultado, una obra maestra.



Metroid Fusion (GBA, 2001)
En Game Boy Advance conocimos esta gran aventura de **Samus**.



▲ En aquellos tiempos, esto era *fan service*.

Tragedia y valentía

La historia de **Samus** no es para nada algo sencilla. Desde pequeña tuvo que sufrir, no sólo en cuestiones personales sino también en cuanto a golpes físicos, pero todo forjó su caracter.

En las primeras entregas de la serie la podemos ver un poco seria, ya con toda la experiencia del mundo en sus hombros, pero para adquirirla ha tenido que pasar por obstáculos.

Es en **Metroid Other M** el título en el que tal vez la conocemos mejor.

En dicha obra podemos verla en su juventud, viviendo al lado de **Adam M.**, quien posteriormente sacrifica su vida para que ella pudiera seguir adelante y terminara con la amenaza de **Metroid**.

En las versiones **Prime** y en **Fusion**, podemos verla no como la cazadora de toda la vida, sino como una presa.

Ese cambio de papeles realmente da una dimensión diferente a lo que conocemos de **Samus**, haciéndonos ver que al igual que todos, puede sufrir daño, pero siempre sale adelante gracias a su valor para afrontar los retos.

El futuro para la serie apunta a NX, es una saga que de cierto modo, Nintendo nos la debe, después de que en Wii U no tuvimos un juego propio de esta chica que se ha ganado el corazón de todos.

Elegir el mejor juego de esta serie es una tarea muy complicada, lo mejor es disfrutarlo todos

El traje que conquistó... la galaxia

La vida de Samus ha quedado plasmada a lo largo de todas sus obras. Permitiéndonos conocer mejor al personaje y tener una empatía mayor con ella.

Metroid Zero Mission (GBA, 2004)
La reinterpretación de la primera aventura que vimos en el NES pero ahora para la portátil de 32 bits de Nintendo.

Metroid Prime 3: Corruption (Wii, 2007)
La evolución de los controles llegó con Wii a este capítulo de la saga.

Metroid: Other M (Wii U 2010)
Para Wii tuvimos una fusión especial entre el estilo 2D y 3D, que trajo como resultado un juego polémico.

Metroid Prime 2: Echoes (NGC, 2004)
Un juego enorme que además tenía modalidad para cuatro jugadores.

Metroid Prime Trilogy
Los tres juegos de la serie **Prime**, pueden jugarse en Wii con nuevo control.



Numeralia

¿Sabías estos datos?



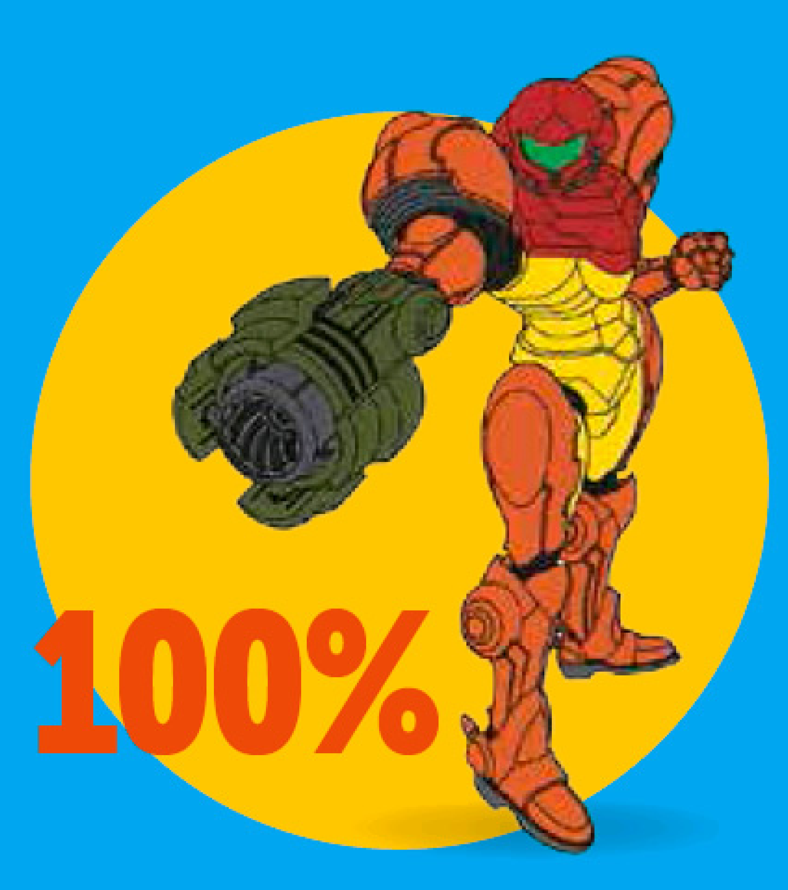
Sólo en un juego se puede competir con tus amigos en consola casera, **Metroid Prime 2: Echoes**.



Son tres las consolas en las que puedes jugar este primer título. En GameCube,Wii y Wii U.



Serán cuatro jugadores los que podrán disfrutar de **Metroid Prime: Federation Force** al mismo tiempo.



El máximo porcentaje que puedes reunir **Super Metroid**. Aunque el reto es acabarlo con el menor posible.

¡LO QUE VIENE!

▶ Un nuevo **Paper Mario** está en camino.



Un año de sorpresas

Nos esperan grandes juegos para las consolas de Nintendo en todos los géneros. No pararemos de jugar.



▲ Colorido impresionante en el juego.


▶ Una aventura fresca y divertida.

▲ ¿Recuerdas Mario Sunshine?

Paper Mario: Color Splash

Regresa el espectacular estilo de papel

Nintendo ha querido mantener a sus series más famosas siempre en evolución, lo cual se nota con este gran juego para Wii U.

Esta serie nació en Nintendo 64, después de que se rompieran relaciones con Squaresoft, los seguidores de la marca querían un nuevo **Super Mario RPG**, pero por evidentes razones, no podía ocurrir.

Para remediar la situación, Nintendo creó esta serie RPG con sus personajes emblema como protagonistas, y la verdad es que han hecho un gran trabajo a lo largo de estos años, en los que la hemos disfrutado bastante.

Para esta nueva entrega en Wii U, se va a dejar un poco de lado el aspecto RPG, dando paso a la aventura y a los acertijos para poder avanzar.

Se ha trabajado para que todos los elementos clave de la serie sigan estando presentes, como el clásico martillo de **Mario** para atacar.

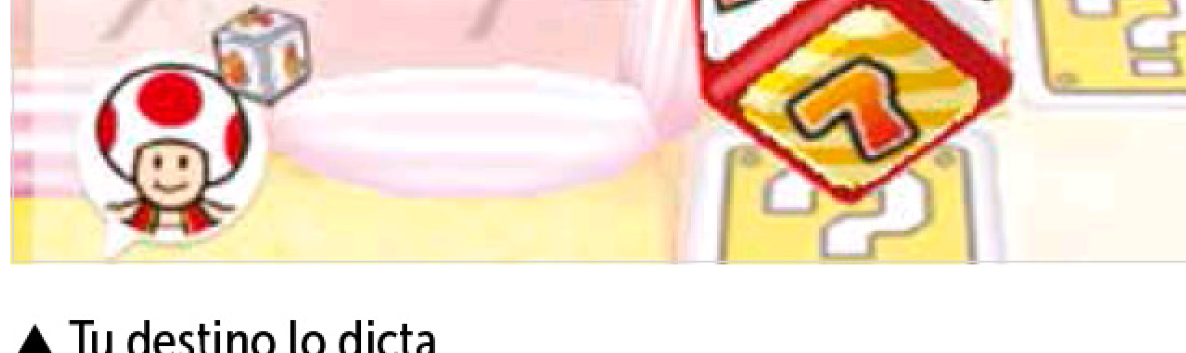
El humor se ha vuelto una parte muy importante de este juego (¿recuerdan a los **Koopas Ninja**), y esto se mantienen en esta entrega, así que te recomendamos estar atento a los diálogos de los personajes, te harán reír en más de una ocasión, además de que seguramente encontrarás pistas para seguir tu aventura.

El comienzo
Lo vimos en Nintendo 64

Este fue el primer título de la serie, apareció en 1999 para el Nintendo 64, todo un juegazo.







▲ Tu destino lo dicta el dado.



▲ Momento de concentrarse.



▶ Cuidado con las bombas en el escenario.

▼ ¿La recuerdas de Super Mario 64?

Mario Party: Star Rush

Retomando la fórmula de las últimas entregas

Las últimas fiestas en **Mario Party** han tenido un factor en común, ya no se juegan por separado, y eso, creemos que ha jugado en contra de la experiencia.

Lo que nos mantenía en los tableros por horas, era justamente el poder elegir el camino a seguir. Ya era cuestión de nosotros si perseguíamos a nuestros amigos o buscábamos una ruta alterna, pero ahora ya no se puede.

Los últimos **Mario Party** todo los jugadores van en un mismo carro por el escenario, reduciendo el factor estrategia al mínimo.

En **Mario Party: Star Rush**, puedes jugar por separado, pero con sus limitaciones, La primera es que todos tiran el dado al mismo tiempo, lo que da como resultado que no puedas planear una ruta previamente, acabando la tirada comienza el recorrido.

Por otro lado, un factor a favor es que puedes reclutar a los personajes de Nintendo que encuentras en el camino, ya que al inicio, todos jugarán como **Toads** de distintos colores.

Aún falta para su lanzamiento, por lo que muchas cosas pueden cambiar, una modalidad de juego clásica, aún podría agregarse, esperamos que así sea, porque todos extrañamos esas tardes de pelea con amigos.



▲ El uso del micrófono no fue un éxito.

▲ Las aldeas son coloridas.

▲ Grandes efectos visuales.

▲ Los protagonistas de la historia.

Ever Oasis

El Nintendo 3DS, el paraíso de los juegos RPG

Hace tiempo hablábamos de la crisis que vivía este amado género de los videojuegos, el RPG. Los jugadores actuales no les gusta esperar su turno para atacar, buscan experiencias dinámicas.

Por lo anterior, los juegos RPG de corte tradicional se contaban con los dedos de una mano cada año (al menos los que valían la pena), pero por fortuna, todo ha cambiado y ahora viven una segunda época dorada, sobre todo en el Nintendo 3DS, plataforma en la que han encontrado un refugio a las tendencias modernas.

Podemos hablar de **Bravely Default**, **Yo-Kai Watch**, **Shin Megami Tensei**, y ahora, debemos sumar **Ever Oasis**, una de las grandes sorpresas de Nintendo durante la última E3.

Este juego es desarrollado por Grezzo, que son el equipo que se encargó de las adaptaciones 3D de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** y **Majora's Mask**.

Nintendo les ha dado la confianza de realizar su propio título y han iniciado con Ever Oasis, un RPG de corte tradicional en el que se logra ver toda su experiencia.

Se espera que sea una de las revelaciones para la consola, su salida aún no tiene fecha exacta, pero te estaremos informando.

¡Sorpresa!
Code Name S.T.E.A.M

Este juego fue la sorpresa de Nintendo hace dos años, también un RPG para Nintendo 3DS. Una obra que debes conocer.





▶El protagonista de la historia.



▲ El mundo a recorrer es inmenso.



▲ Tendrás muchas personas con quién platicar.

Shin Megami Tensei IV Apocalypse

De regreso al mundo de los demonios

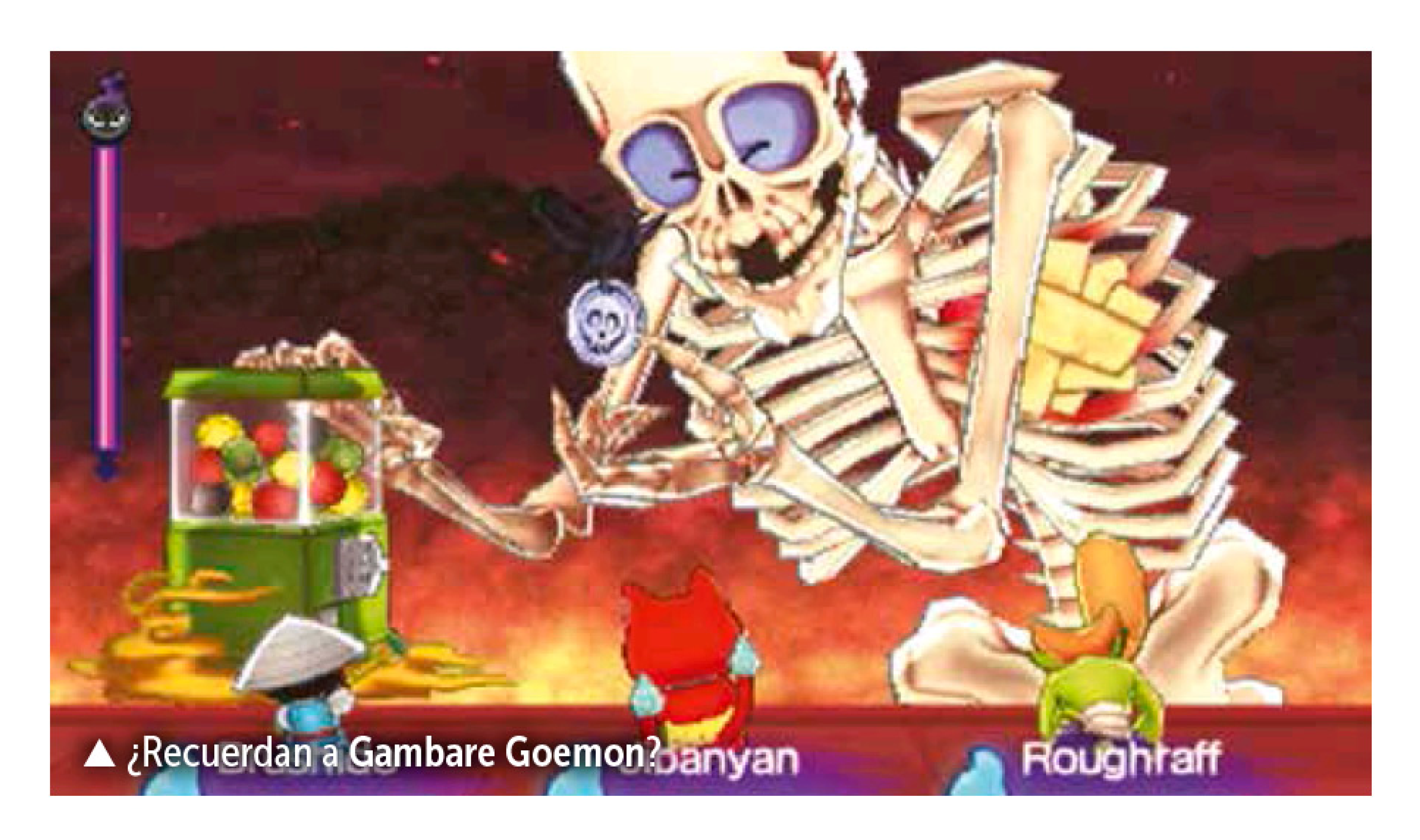
La famosa serie de Atlus regresa en exclusiva para el Nintendo 3DS, ofreciendo una experiencia renovada de su útima joya, el polémico **Shin Megami Tensei IV**.

Para esta serie, se quiere dejar atrás lo que hemos visto de la serie y el uso de los demonios, cambiando muchos elementos, entre ellos el desarrollo de la historia y personajes.

El juego será mucho más violento de lo que estamos acostumbrados, mostrando protagonistas serios y con conflictos existenciales, lo cual agradará mucho a los seguidores que esperaban una mejor trama. En cuanto al sistema de juego, se mantiene intacto. Debes usar ciertos elementos para dañar a los monstruos que vas a enfrentar, buscando siempre el punto débil para añadir un turno a tu ataque.

Única
Para coleccionistas

La versión especial del juego, contendrá unas monedas edición limitada.



▲ ¿Recuerdan a Gambare Goemon?



▲ Nuevos peligros a enfrentar.


▲ Los cinemas siguen siendo parte importante del desarrollo.


▶ Ahora los **Yo-Kai** tienen mejores diseños.

Yo-Kai Watch 2 Bony Spirits / Fleshy Souls

Libera a la ciudad de los malos espíritus

La aparición este título fue toda una sorpresa. No se esperaba que llegara a América, pero en noviembre pasado tuvimos la suerte de disfrutar la primera entrega.

Esta segunda parte toma muchos conceptos de lo que vimos, es decir la exploración, recolección y claro, los duelos, pero han cambiado para no volverlo monótono. Para empezar, debes saber que no vas a tener opción de ataques normales.

Los personajes atacan solos a las criaturas, pero podemos de pronto interactuar lanzando comida para apoyar a nuestros personajes o indicar cuando queramos que ejecuten el movimiento especial.

Otro de los cambios importantes es que ahora tendremos, muy al estilo de Pokémon, dos versiones diferentes del juego, **Sushi** y **Témpura**. Claro que cada uno tendrá sus propios monstruos, lo que será factor al momendo de decidir cuáles son los que quieres tener en tu equipo para afrontar esta ventura que llegará en septiembre.

Tres versiones

Japón tuvo el juego antes

Para este título, se lanzaron tres versiones en Japón, para América sólo tendremos dos.







▶ Los enemigos emblema de la serie.



▼Puedes atacar con varias acciones.



◀ Nuestro personaje principal.





▲ Para viajar nada como hacerlo en grupo.

Dragon Quest VII

Fragments of the Forgotten Past

Uno de los más grandes RPG llega a Nintendo 3DS

Realmente nadie esperaba que esta adaptación se diera, pero desde el momento en que se hizo oficial, teníamos la gran duda de si tendría la calidad que la saga merece.

Después de ver los primeros videos del juego, las dudas han quedado completamente despejadas. El juego luce y se escucha sensacional, siendo realmente una de las cartas fuertes para la segunda parte del año, debido a sus personajes y a su gran historia, que lo han colocado dentro de los grandes.

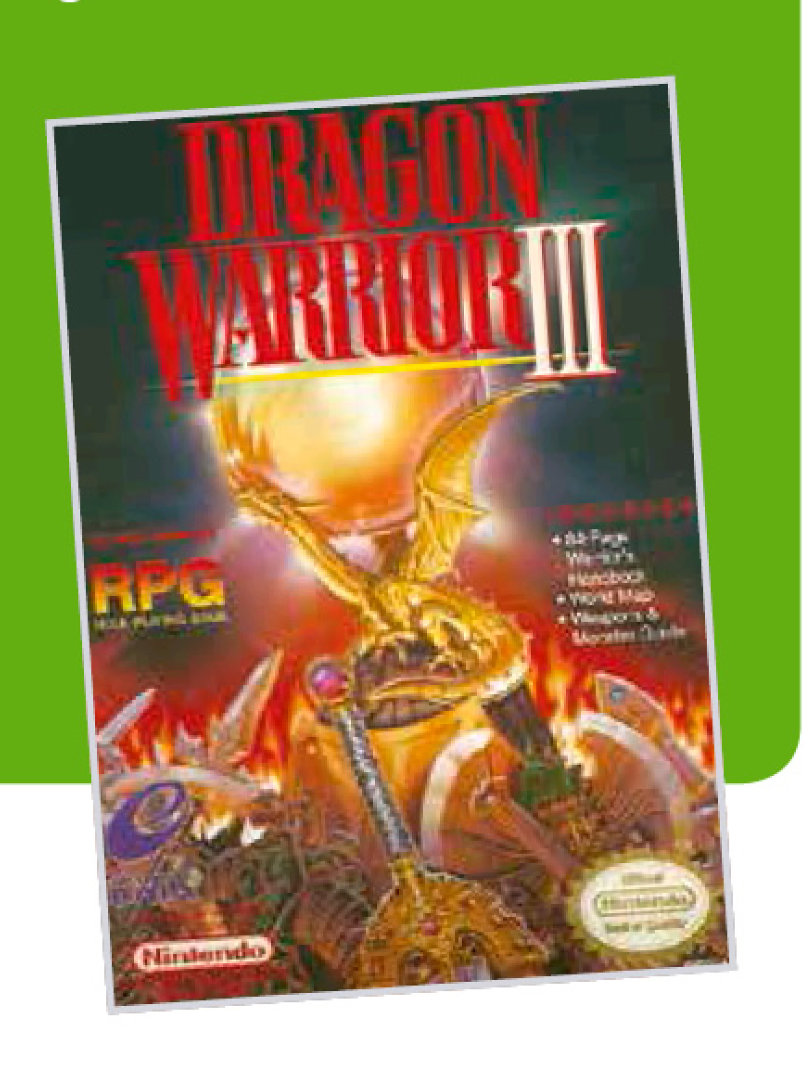
Es un JRPG tradicional, con muchos personajes para reclutar en nuestro equipo y claro, muchos movimientos por desarrollar en cada uno de ellos, lo que representa una gran cantidad de horas de juego para poder conocerlos y dominar a cada uno.

Debemos dejar claro que es un título que apareció hace más de 10 años y estaba pensado para jugadores de aquella época, por lo que tiene un gran reto, así que si decides conocerlo, debes tener mucha paciencia.

En América

La saga llegó como Dragon Warrior

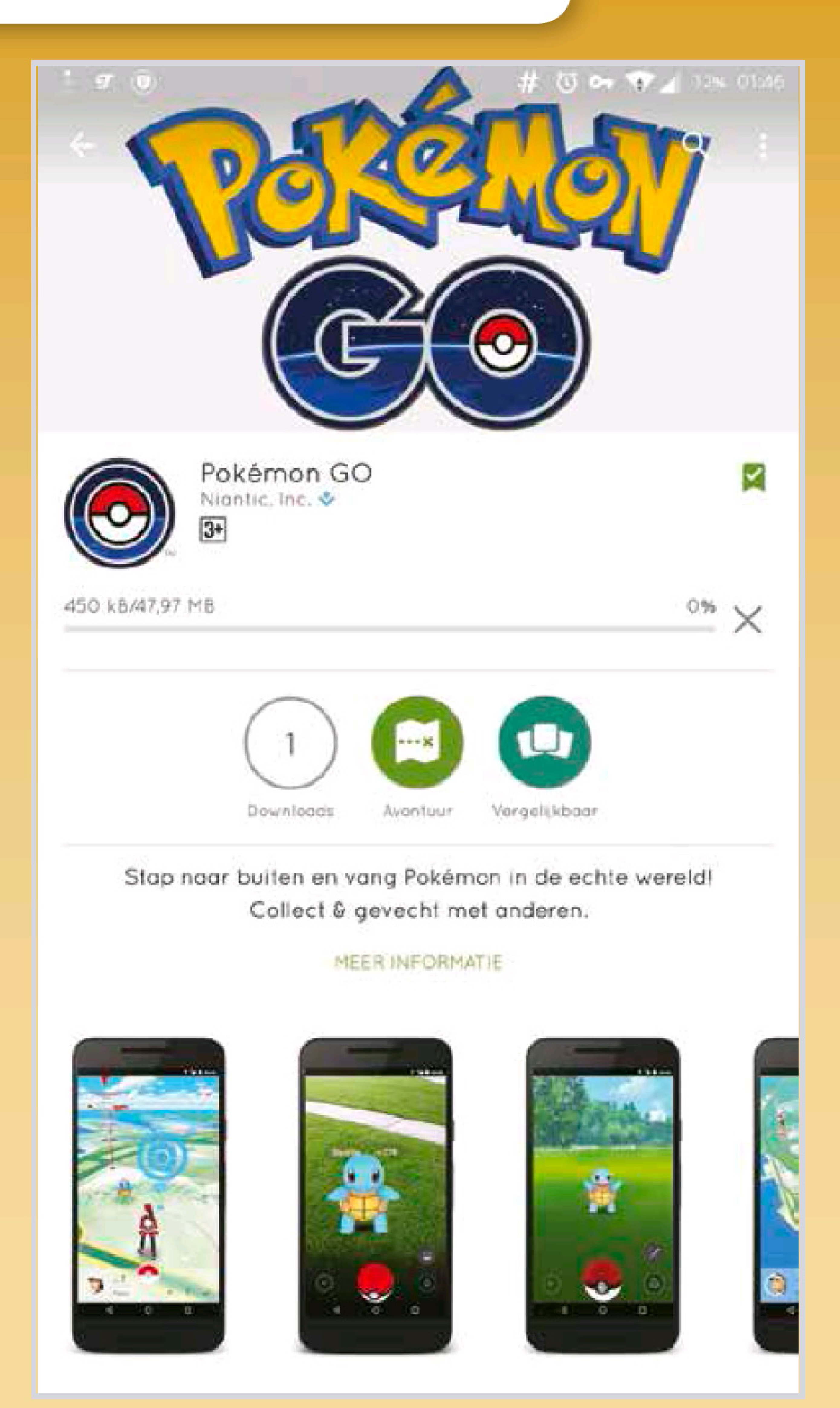
La tercera parte de la serie para el NES, es una de las más queridas, ya que la animación, **Fly**, se basó en gran parte en el argumento de este juego que es de colección.




Nintendo
LANZAMIENTO
24 DE JUNIO
TOKYO MIRAGE SESSIONS™
#FE
ATLUS
SOLO PARA
Wii U™
© 2015-2016 Nintendo/ATLUS. FIRE EMBLEM SERIES / SéRIE FIRE EMBLEM:
© Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2016 Nintendo.



▲ La pantalla de carga previa al juego.



▲¿Listo para descargarla?



▲ Crea a tu contraparte virtual.

Pokémon GO

El futuro que alguna vez imaginamos

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Niantic
• Categoría
Social
• Jugadores
1
• Opinamos
Nuevos horizones para Nintendo

Todos recordamos aquella alianza que tuvo Nintendo con Google para poder encontrar a los Pokémon por medio de sus mapas en la App para los teléfonos móviles, que se había desarrollado luego de una broma que hicieron respecto a entrenar **Pokémon** en la vida real.

Pues bien, tanto fue el éxito de aquella aventura, que parece ser que decidieron volverla un juego, justo para los dispositivos donde nació.

Se ha hablado mucho de **Pokémon GO**, pero lo cierto es que los desarrolladores han tenido mucho cuidado en todo el proceso, para volverlo un juego amigable, pero sobre todo divertido, lo cual es el punto importante en el que siempre terminan perdiendo las apuestas por realidad aumentada.

No es la primera vez que veremos algo similar, las propias AR Cards del Nintendo 3DS nos permitian realizar este tipo de experiencias, pero aquí la diferencia será la interacción y claro, podremos tener un respaldo de lo que hagamos, no se quedará solo en un recuerdo en nuestra memoria.

¿Listo para volverte el maestro Pokémon que tanto has soñado? Llegó el tiempo



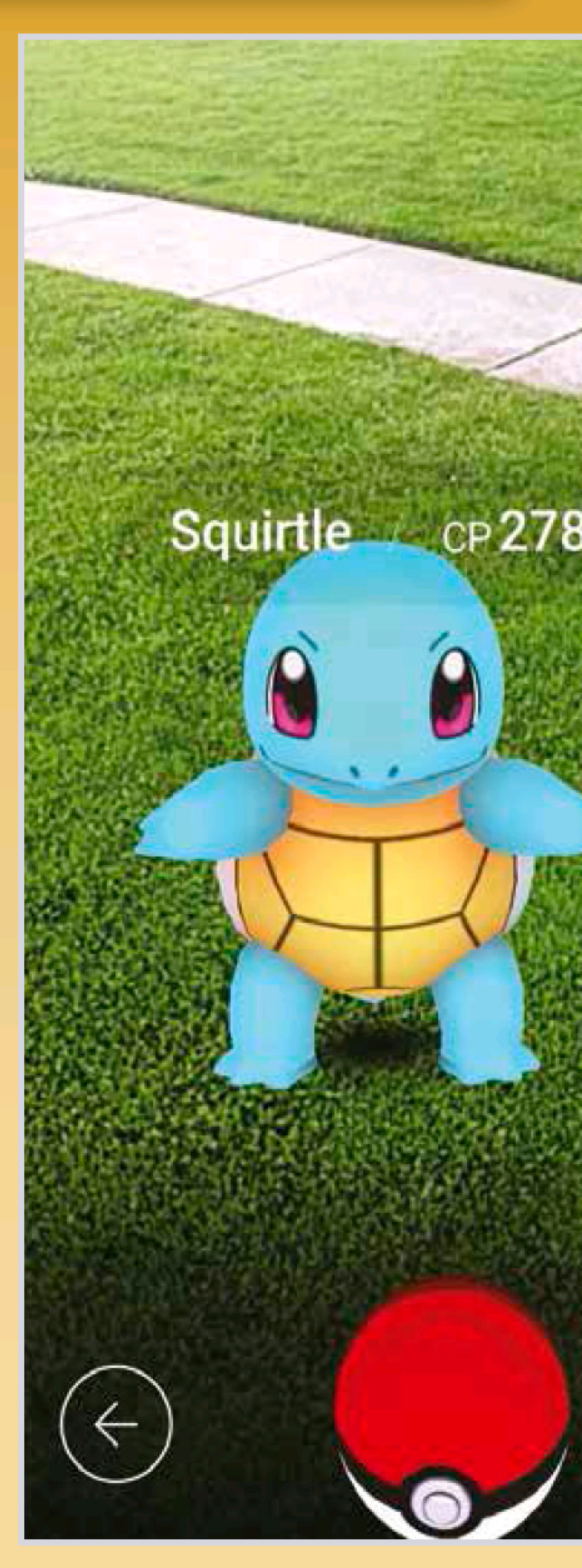




▲¿Querías un mapa enorme?



▲ Podrás ubicar desde antes a tu Pokémon.



▲ Los capturarás con una Pokéball.

El juego es una aplicación para teléfonos moviles con Sistema Operativo IOS y Android, y claro, tablets también podrán disfrutarlo.

Al abrir el juego, comienza la aventura y lo primero que tendremos que hacer, es definir a nuestro portagonista, a el entrendor o entrenadora que tendremos en el juego.

Podremos definir rostro, ojos, cabello, y el atuendo que usará, pero claro, no será el definitivo, ya que esos accesorios los podremos cambiar a lo largo de la aventura, como ha pasado en los últimos juegos para N3DS.

Se nota de inmediato que quieren alejarse del aspecto tradicional de la serie, es decir, los personajes son de aspecto y tamaño "real".

Ya no tendremos a los personajes pequeños de antes, lo cual también se ha mostrado en **Pokémon Sun** y **Moon** para Nintendo 3DS, lo cual es un indicador de lo que desean para la serie, una evolución.

En nuestro mapa real, podremos ver la ubicación de cada criatura, es decir, nos vamos a anticipar a sus movimientos.

Esta es la parte crucial del juego. No vamos a tener todos los **Pokémon** en una misma zona, es decir, no vas a poder completar tu Pokédex si sólo juegas en una parte de tu mapa real, lo que necesitas es viajar y alejarte, mientras más zonas conozcas, más rápido vas a poder atrapar a los **Pokémon** que deseas tener en tu equipo de batalla.

Pokémon GO Plus

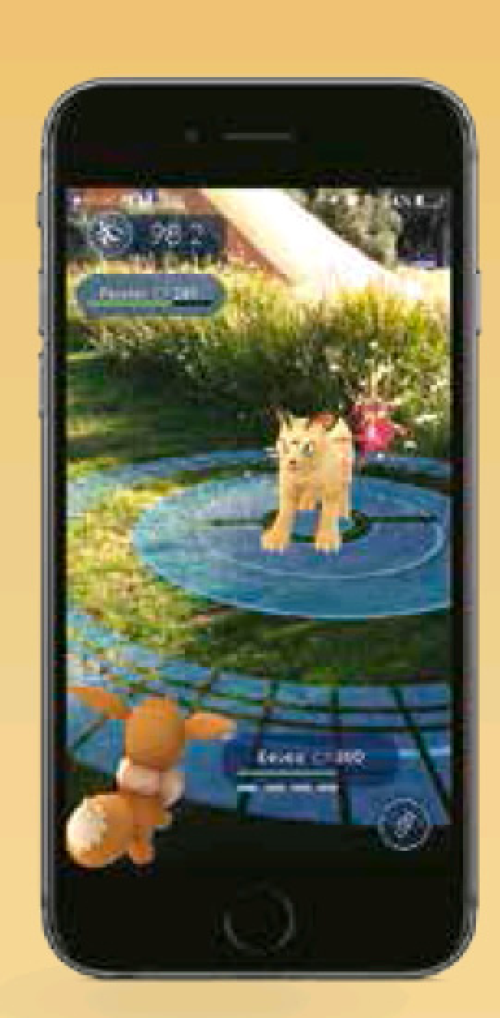
Para expertos

Esta pulsera te indicará cuando un Pokémon se encuentre cerca de tu zona.









▲ Así es como se ve en tu teléfono.



▲ Uno de los Pokémon de agua más peligrosos.



▲ Las batallas no tendrán variantes.

Si bien en el mapa podrás ver todo el tiempo la ubicación de los **Pokémon** que vas a atrapar, lo verdaderamente interesante es poder vivir esa experiencia tan real como puedas.

Es ahí cuando entra la realidad aumentada. Con ella, podrás mirar a los **Pokémon** en los lugares en los que te encuentres por medio de la pantalla de tu teléfono, es decir, si un **Pikachu** está en el jardín de tu casa, con el teléfono lo vas a tener a la vista, actuando como lo haría un **Pokémon** salvaje.

Para capturarlo, usas las Pokéballs de toda la vida, pero puedes lanzarlas con tu dedo al tocar la pantalla táctil del dispositivo, volviendo muy emocionantes esos momentos en los que capturas a tus Pokémon.

Debemos recalcar que se ha comentado que los Pokémon de tipos especiales los vas a tener sólo en zonas seleccionadas, es decir, no puedes encontrarte con un Pokémon de agua si vive en la ciudad, a menos que vayas a una zona en la que exista un lago o algo similar.

Esto da un reto especial para poder coleccionarlos a todos, debido a que tienes que viajar realmente, o claro, intercambiarlo con algún amigo.

Vas a tener diferentes tipos de Pokéball para usar, como ya debes saber, una sirven mejor que otras para capturar ciertos tipos de Pokémon, pero claro, estarán limitadas en el juego, no son tan fáciles de conseguir ni de comprar.

Así llegamos a otro aspecto muy importante de este juego. Estamos ante una obra *Free to Play*, es decir, la puedes descargar de forma gratuita, pero si deseas tener ciertos elementos de forma constante o sin esperar, puedes pagar con dinero real.

Debemos decir que en otras obras similares de NIntendo, como **Pokémon Shuffle** o **Miitomo** puedes evitarlo.

El comienzo

Aquí fue donde todo inició

Pokémon GO tomó el concepto de un video realizado en conjunto con Google en el que se podía ver a un **Pokémon** en su estado natural, lo que causó un gran revuelo en todo el mundo.



El camino de la Evolución

Este importante proceso también está presente







Las evoluciones no se podían quedar fuera, y tienen un aspecto realmente asombroso. Sin duda uno de los momentos más emocionantes para un entrenador.

Si quieres ahorrar, simplemente tienes que jugar, tener batallas **Pokémon** y ganarlas claro, de este modo podrás comprar lo que necesites con dinero virtual, es decir, gratis.

En cuanto a los duelos, no vas a tener problemas en comprenderlos, no tienen cambios en cuanto a mecánicas de juego, se mantienen intactos, pero sí, no están al nivel competitivo de los juegos de Nintendo 3DS.

No estamos diciendo que los duelos no sean emocionantes, simplemente que le falta ese aspecto de entrenamiento que vuelve tan especial a las versiones para Nintendo 3DS, además, de que estamos seguros que este aspecto es así justamente para acercar a los nuevos jugadores a las versiones más completas, que son las de las consolas portátiles de Nintendo.

Se venderá por separado, un accesorio conocido como **Pokémon GO Plus**, el cual es una pulsera que te ayudará a disfrutar más de tu juego.

Debemos aceptarlo. En muchas ocasiones no estamos en las mejores circunstancias para poder sacar nuestro teléfono móvil, y es en esos momentos cuanco **Pokémon GO Plus** nos va a ayudar demasiado.

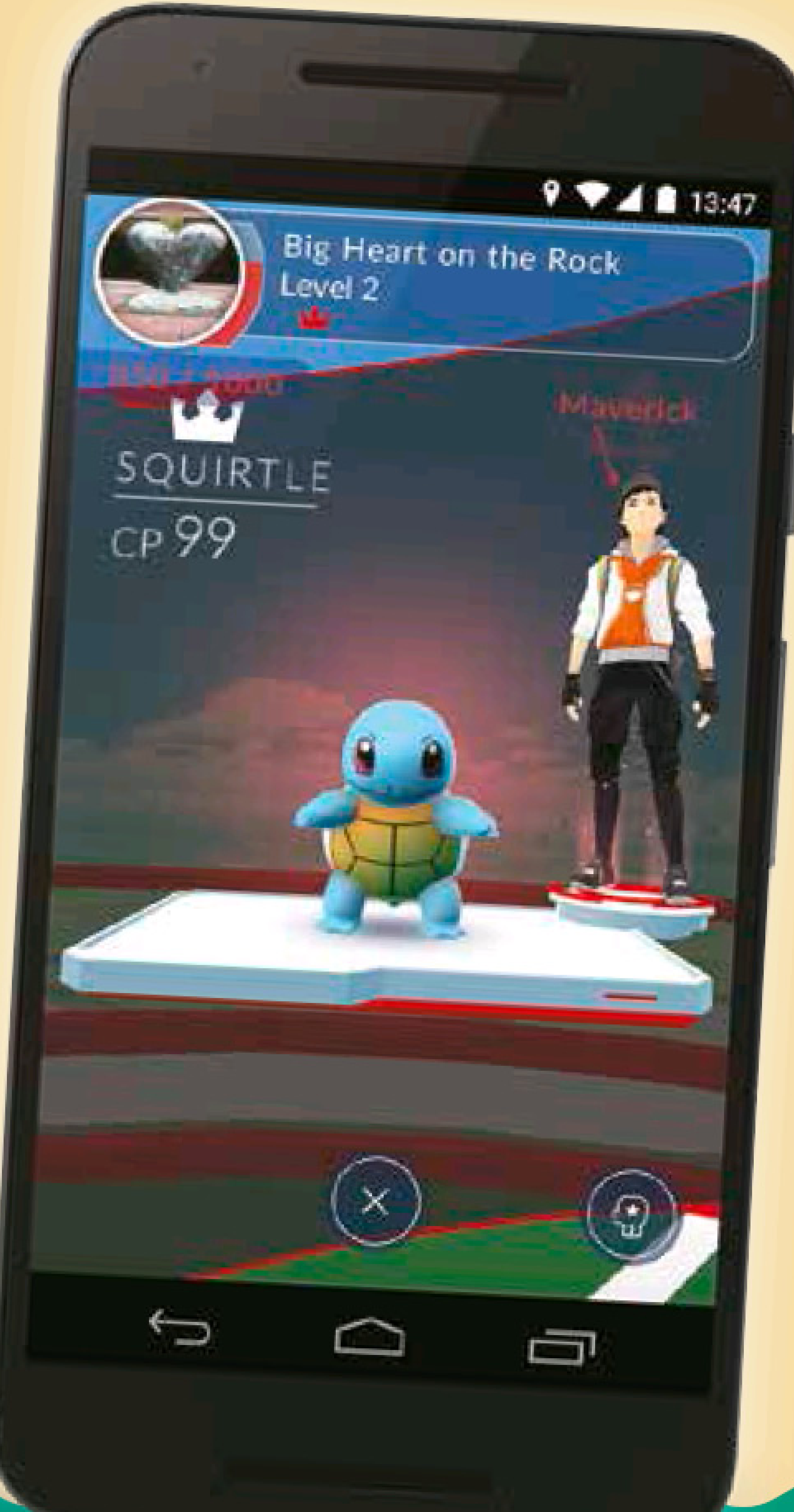
Cuando estemos cerca de un Pokémon, gracias a la conexión por *Bluetooth*, la pulsera comenzará a vibrar, indicando que estamos en el mejor momento para poder atrapar a estas criaturas, pero lo mejor no es la indicación, sino que presionando el botón que tiene la pulsera, podremos lanzar una Pokéball para atraparlo, ya los resultados los podremos ver en otro momento cuando usemos el teléfono.

Pokémon GOrepresenta el sueño que tuvimos muchos entrenadores desde los años noventa, cuando se estrenó esta popular serie en el Game Boy.

Todos deseábamos ver a estos Pokémon en ambientes habituales para nosotros, como el campo, nuestra propia casa o incluso en el patio de la escuela, situación que ahora es toda una realidad gracias a este juego.

Recomendamos descargarla, pero claro, si quieres algo más, no habrá mejor manera de conocer **Pokémon** que con las versiones **Moon** y **Sun** para Nintendo 3DS, que verán la luz en noviembre próximo para todo el mundo.

▼¿Qué Pokémon quieres atrapar?



Junto a Miitomo, vamos a tener muchos pretextos para mirar la pantalla de nuestro teléfono móvil


▲ Acaba con los monstruos antes que ellos lo hagan contigo.


▼ No piedas el ritmo con la raqueta.

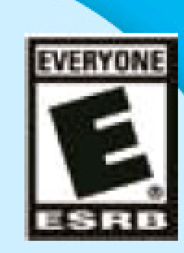

▲ ¿Logrará comer el gato?



Rhythm Heaven Megamix



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Ritmos
• Jugadores
1
• Opinamos
Una gran sorpresa



Pocos juegos se vuelven tan famosos como **Rhythm Heaven** a pesar de tener títulos contados en nuestro continente.

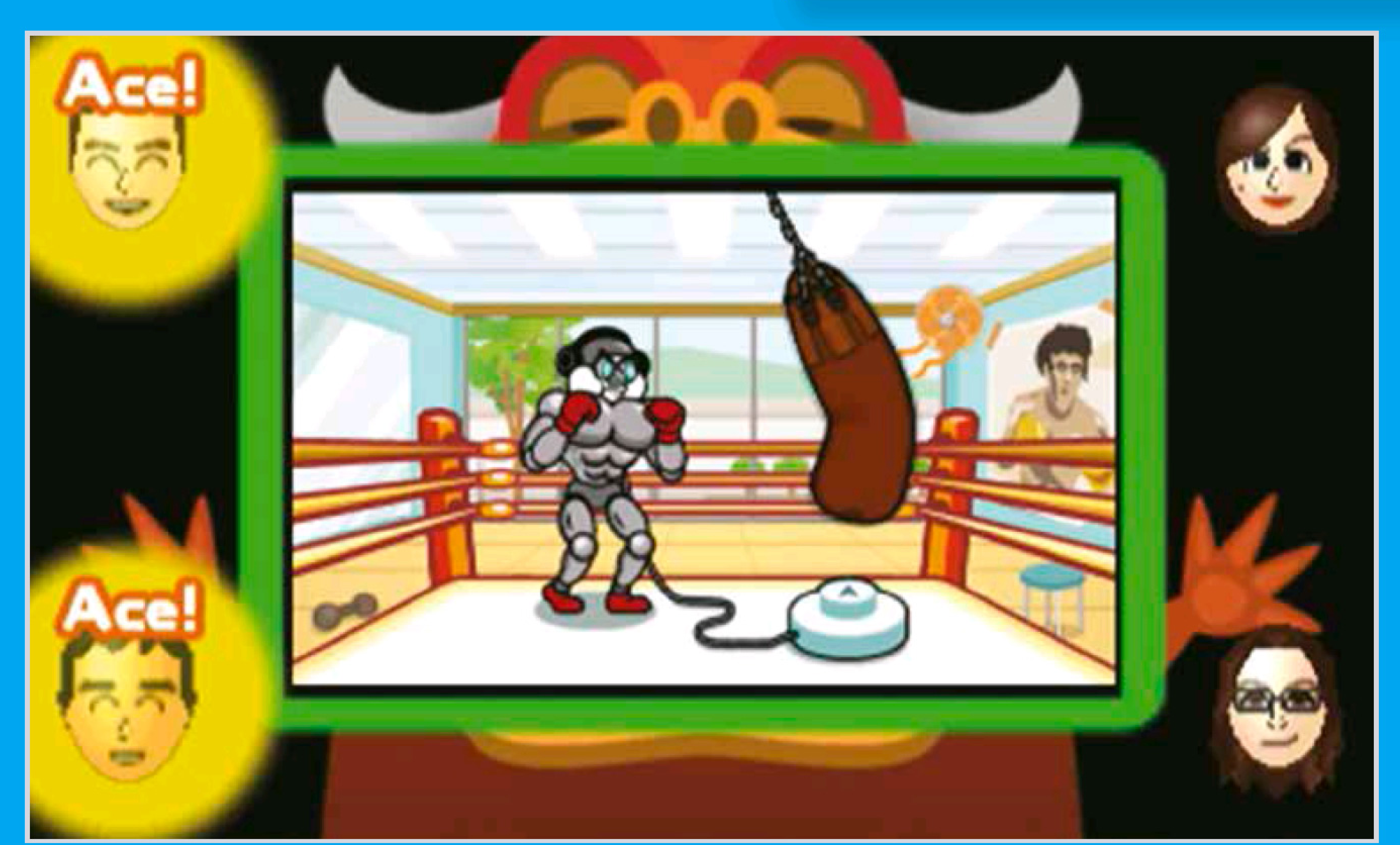
Tuvo sus inicios en el Game Boy Advance en Japón, pero la serie la conocimos en América hasta que apareció el Nintendo DS en el mercado, fue ahí cuando tuvo éxito.

Posteriormente tuvo una secuela para Wii, momento en el que todos los reflectores estaban en la consola, y debido a lo original de la temática, se volvió un juego de colección.

Pero tristemente, después de esto no tuvimos más juegos, y no porque dejaran de hacerlos, sino porque no llegaban a nuestro continente.

Fue realmente extraño, debido a que lo que buscaba la gente eran minijuegos, actividades cortas, pero Nintendo no los traía, hasta ahora, que llega **Megamix** para Nintendo 3DS.

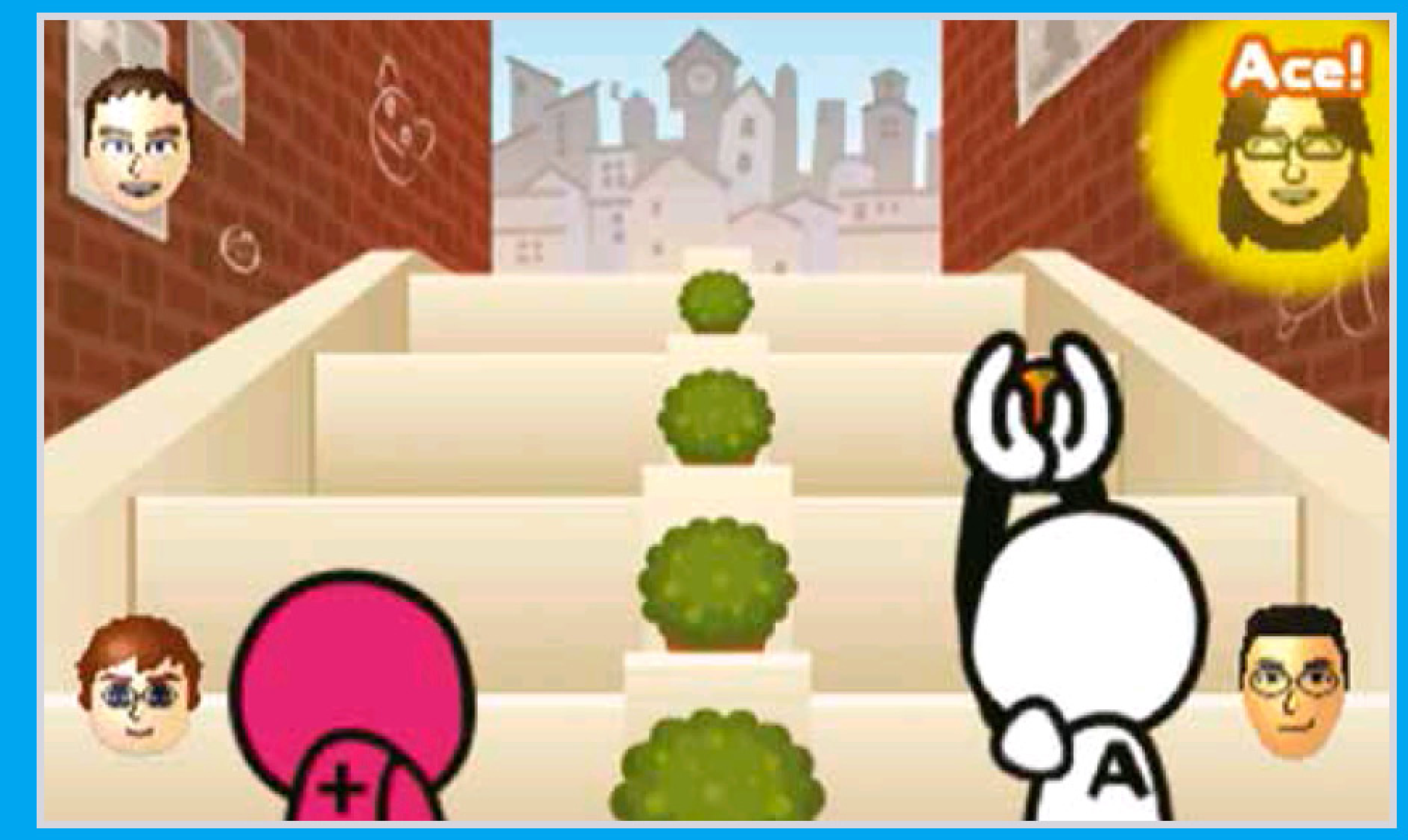
Un título que toma las bases de la serie para ofrecernos una experiencia no sólo divertida, sino también demandante y adictiva.



◀ Entrena para ser el mejor.



▲ ¿Qué hace un conejo con una ballena?



▼ Lanza la pelota por las escaleras.

El concepto del juego es muy sencillo, pero no por eso lo vas a poder dominar en minutos, de hecho estamos seguros de que en varios juegos vas a pasar muchas horas intentando.

Todo se basa en los ritmos, en seguir movimientos a la perfección. Mediante tutoriales te van a explicar lo que puedes lograr y la forma en que tienes que hacerlo, eso es la parte sencilla, pero el hacerlo es lo complejo.

Las formas en las que debes seguir los ritmos son muy variadas. En algunas, sobre todo en las primeras, lo único que debes hacer es tocar la pantalla táctil con el *Stylus* en el momento correcto y listo, con esto todo funcionará de maravilla, es un concepto que conoces muy bien.

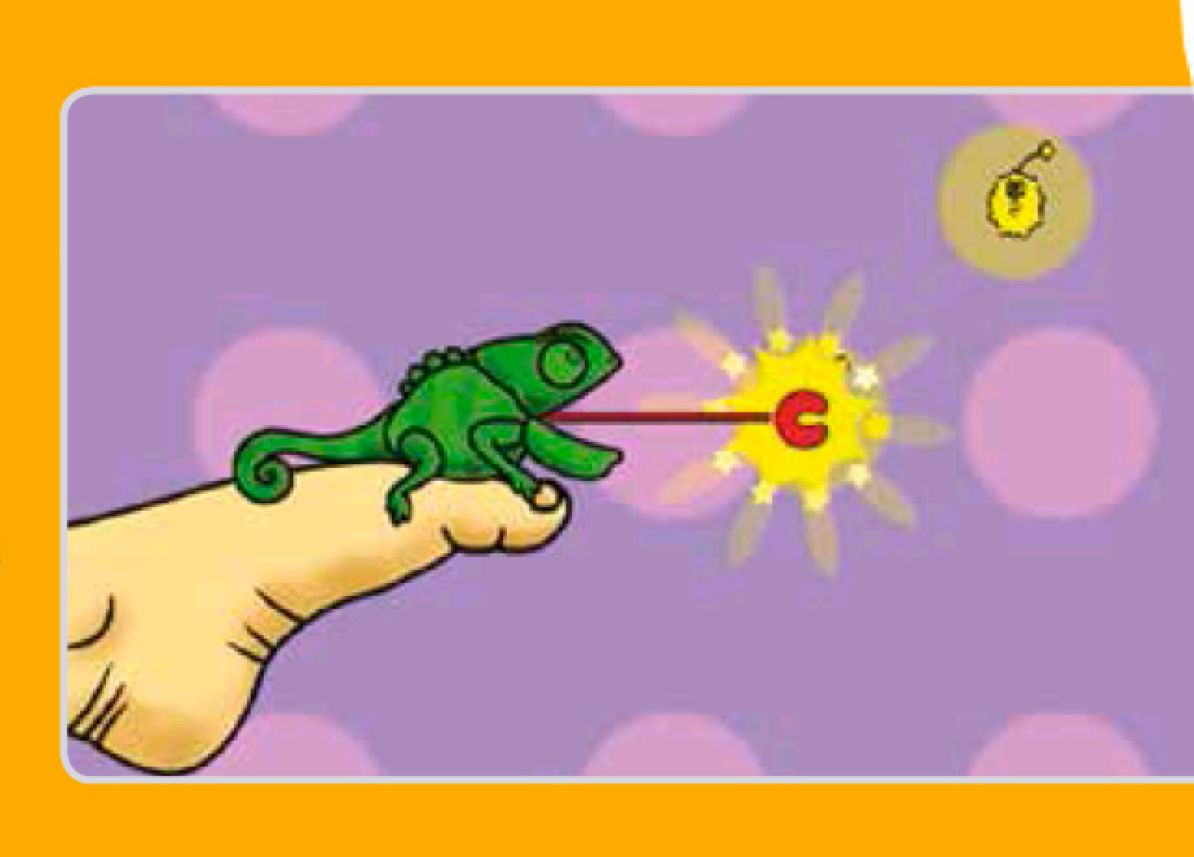
Pero todo cambia cuando comienzan a incluir elementos nuevos en estos juegos, como el hecho de mantener presionada la pantalla por algún tiempo o bien, de deslizar el *Stylus*.

Todo esto agrega un reto muy especial a las actividades de **Megamix**, volviéndolo un juego que de entrada pareceria casual, pero no es así para nada.

Espera el momento

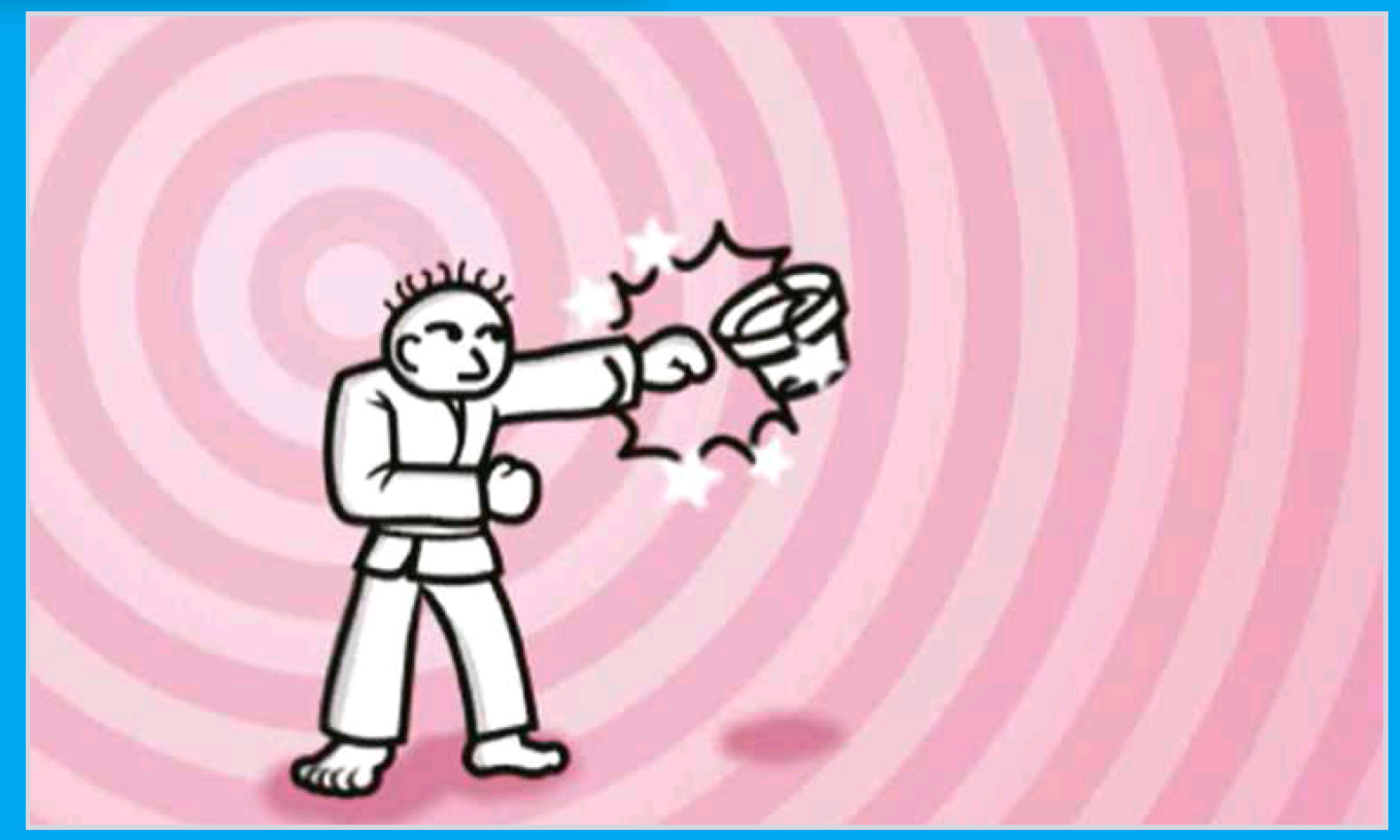
No te adelantes

Este minijuego nos recuerda a **Wario Ware** para Game Boy Advance, prácticamente una calca del que vimos en dicho juego.



▼ Alimenta bien al camaleón.

▶ Demuestra tu talento.



▼ No hagas un mal tercio.





▲ Este deporte si que es extremo.



▶ Antes de dormir, juega un poco.

Para poder seguir el ritmo de los juegos, debes guiarte de las animaciones en pantalla y de los sonidos, por lo que es muy recomendable jugarlo con unos buenos audífonos.

En la versión de Wii, debido al lag de las pantallas de TV actuales, era complicado poder jugarlo de forma adecuada, ya que si nos confiábamos en los movimientos, muchas veces íbamos a estar un segundo atrás de las acciones, lo que obviamente ocasionaba que no tuviéramos una calificación perfecta.

La opción en dicho título era jugarlo y seguir el sonido, en lugar de lo que veíamos en pantalla, ya que se contaba con un retraso.

Claro está que en esta versión no tenemos ese tipo de problemas al tratarse de un sistema que incluye su propia pantalla.

Los bloques de actividades se van desbloqueando a medida que vayas superando los que te dan al inicio, lo cual aunque pueda parecerte tarea fácil, no lo es, debes dedicarle mucho tiempo a cada uno si es que quieres dominarlo y tener las mejores calificaciones haciendo combos.

Muchos juego son nuevos, pero repiten algunos que son ya clásicos, como los niños del coro y el tenis entre pilotos de aviones, que muchos sueñan con poder jugar de forma local contra sus amigos, pero de momento es individual.

Grandes de los ritmos

Divertidas opciones similares a Megamix



Feel the Magic
NDS 2005

Un extraordinario juego de SEGA para Nintendo DS en el que debíamos conseguir la atención de una chica con minijuegos bastante curiosos, que podíamos enfrentarnos a toros o bien, a grandes monstruos.



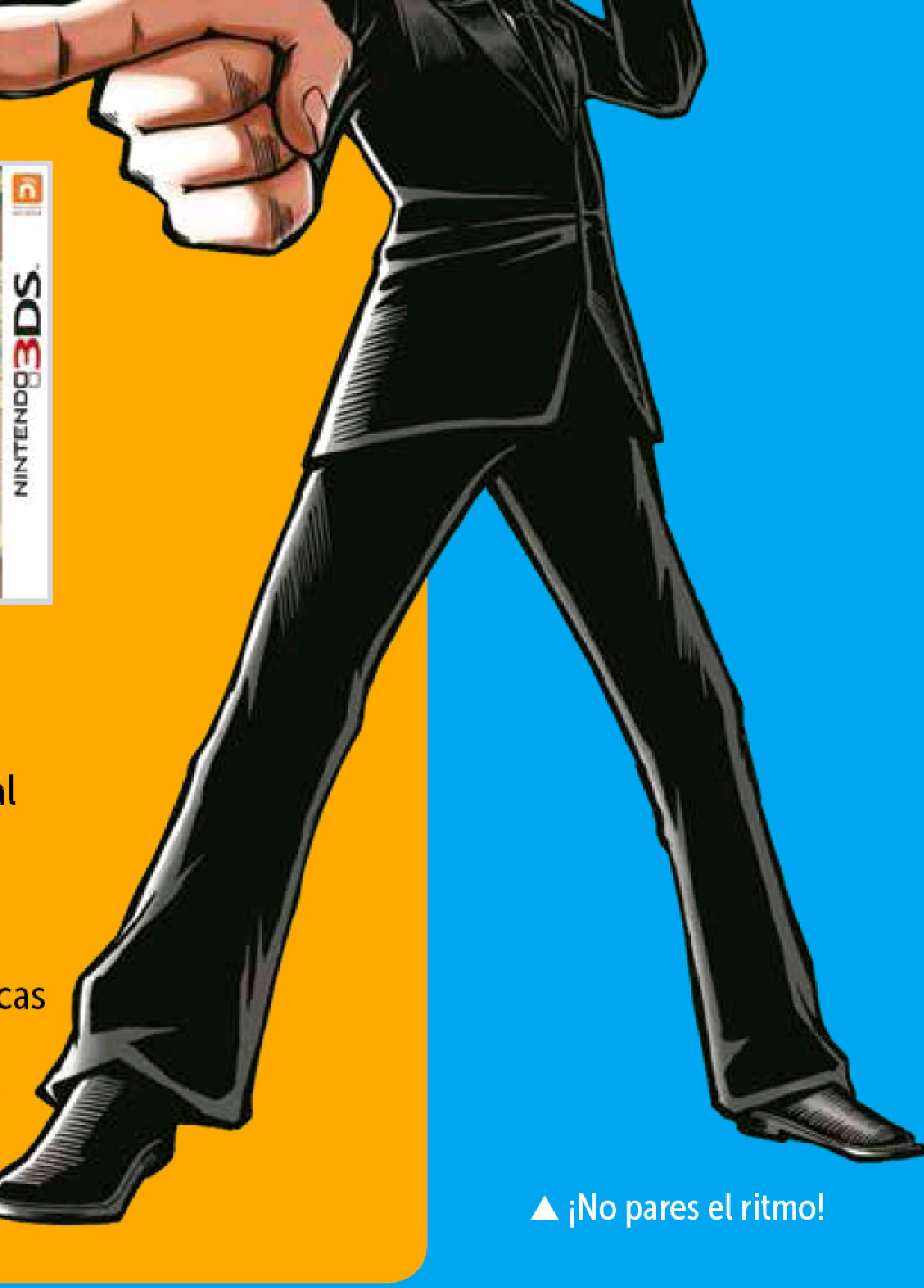
Elite Beat Agents
NDS 2006

Excelente serie de Nintendo que tristemente no siguió en nuestro continente, pero este es uno de los mejores juegos de ritmos de la historia. Dejó las bases para todos los que aparecieron posteriormente en NDS y N3DS.



Theatrhythm
Final Fantasy

Para los seguidroes de Final Fantasy esta es la opción ideal para poder disfrutar de la música de esta gran serie, por medio de diverticas actividades que ponen a prueba nuestra habilidad y coordinación.



▲ ¡No pares el ritmo!

Si buscas ideas frescas, definitivamente este es un juego que debe estar en tu colección

Sólo existe un punto negativo acerca de este título, y no lo encontraremos en mecánicas, música o estilo, sino en la presentación, en la forma en la que llega al mercado.

Este juego sólo lo puedes disfrutar de manera digital, es decir, la única forma de poder jugarlo es descargándolo de la eShop de la consola.

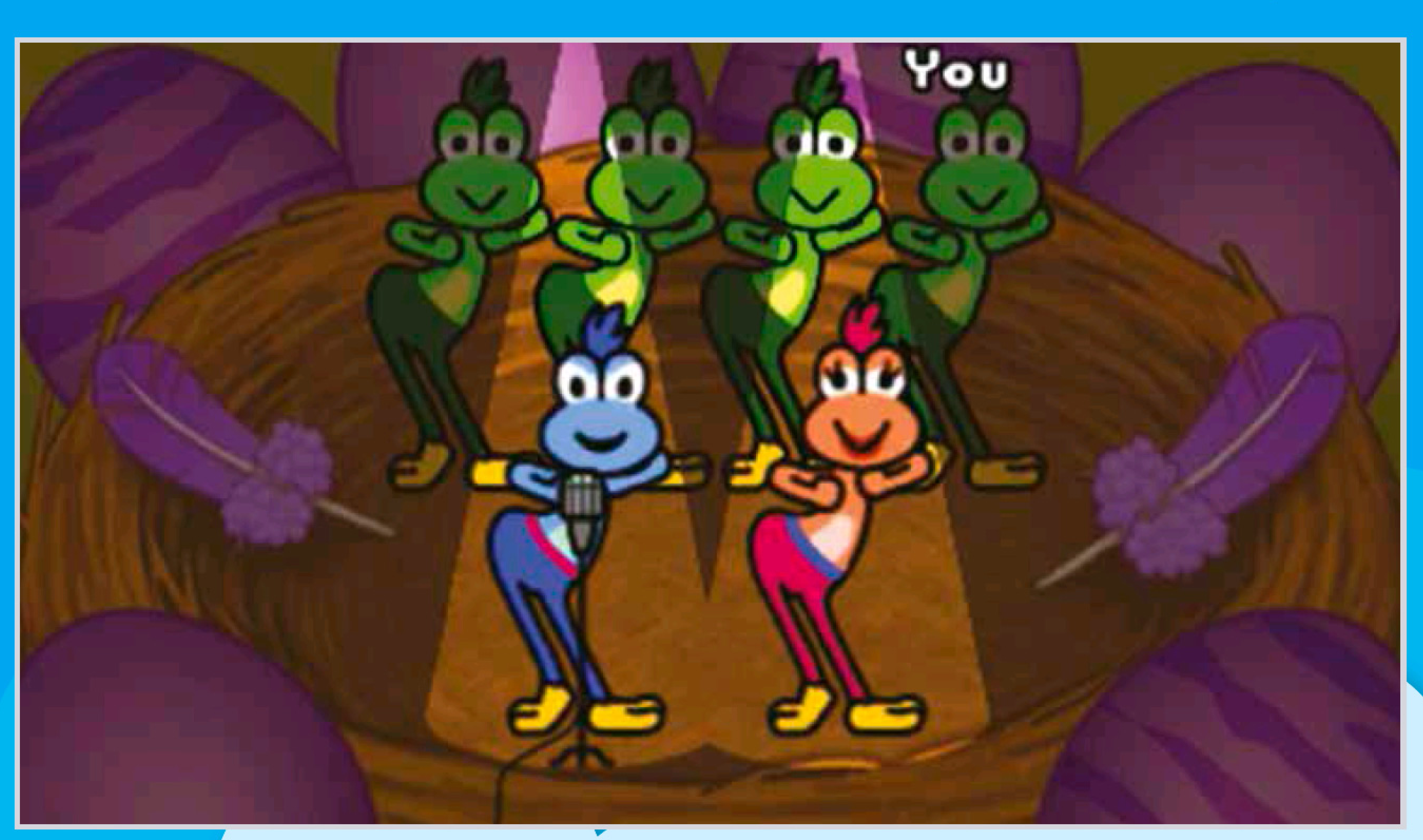
Todos esperábamos el juego en formato tradicional, si bien sabíamos que una edición especial era algo muy difícil, la idea de tenerlo en nuestro librero, era excelente.

Lo curioso del asunto es que en Europa sí tendrán un formato tradicional, tardará un poco más en salir, pero creo que para ellos, valdrá la pena la espera por esta gran obra para Nintendo 3DS.

De cualquier forma, debes conocerlo, jugarlo y disfrutarlo, sólo de este modo en el futuro podremos tener este tipo de obras en el formato que deseamos, porque los desarrolladores sabrán que el público que tanto pide sus juegos, responde comprándolos.

Sin duda un juego fantástico que te dará horas de diversión, y lo mejor es que todo tipo de jugador lo puede gozar, sin importar su nivel de experiencia, el título supone un reto para todos, y los lleva de la mano en su propia experiencia.

▼ Los personajes tienen un gran diseño.





◀ Los cinemas no pueden faltar.





▶ Tendrás nuevas habilidades.

◀ La dificultad no es tan alta como en NES.

Mega Man VII



El salto de la serie legendaria al Super Nintendo

- Compañía **Capcom**
- Desarrollador **Capcom**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Una obra de colección**



Una joya más se une al catálogo de la Consola Virtual para New Nintendo 3DS. Nos referimos a **MegaMan 7**.

En los últimos años esta saga ha sido castigada debido a que sus juegos dejaron de aparecer, muy lejos quedaron sus años de grandeza. Pero afortunadamente para todos aquellos que no lo pudieron jugar en su tiempo ahora se abre esta opción.

Con una historia interesante, que se sitúa justo cuando pensábamos que nuestro enemigo, el **Dr. Willy** dejaría al mundo en paz, ya que en **Mega Man 6** nos encargamos de dejarlo encarcelado, resultado que aún tenía un plan bajo secreto, y es que existen los Master Robots, los cuales han estado en un modo de hibernación justo para una situación así, en la que su creador estuviera en peligro. Así es que, estos **Master Robots** despiertan para ir al rescate de su amo y de paso apoderarse del mundo y claro, meterte en problemas que no esperabas, pero que ahora debes resolver.

Como no podía ser de otra manera, tendremos frente a nosotros buenos niveles, con mucha acción y una dificultad decente. El juego que dio el salto a las plataformas en 16 bits en el Super Nintendo ahora lo podremos disfrutar en nuestra consola portátil.

▶ No los podrás olvidar jamás.

Tokyo Mirage Sessions



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Atlus
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Un juego con sorprendente historia



Sabemos bien que este tipo de juegos suelen complicarse en ciertos momentos de la aventura, pero para evitar que eso te pase y puedas avanzar sin problemas, te hemos preparado consejos para que inicies sin miedo.

Lo primero que te podemos decir, es que le dediques el tiempo necesario, sin distracciones. Cuando te sientes a jugar esta obra, olvídate de tu celular, de la TV, de cualquier otro medio que te pueda causar ruido, de otro modo vas a tener algunos problemas intentando comprender el desarrollo.

El título ha sido desarrollado por Atlus, y como debes saber, es una compañía que está acostumbrada a crear largas pláticas entre los protagonistas del juego, incluso pueden durar más de 15 minutos sin problemas.

Por lo anterior es que te decimos que debes estar concentrado, un pequeño error o una lectura mal hecha y vas a tener que comenzar desde cero.

No te estamos espantando, simplemente te contamos lo que puedes encontrar en este juego, un JRPG muy completo.

No quisimos manejar estrategias contra monstruos en especial, creemos que es mejor darte las bases para que puedas terminarlo y disfrutar de la historia sin sufrir de *spoilers*.

De cualquier modo, si tienes problemas en una parte determinada, no dudes en comentarlo para asegurarnos de que puedas avanzar.

Prepárate, porque vamos a comenzar una aventura de la que tendrás mucho que contar y recordar, es un juego de los que no suelen aparecer en mucho tiempo, tenemos que gozarlo.


▲ El poder de los Mirage te ayuda en tu camino.


▲ No querrás dejar de jugarlo.

Conoce tus habilidades para poder usarlas en los enfrentamientos

Como muchos deben saber, el juego es una fusión entre **Fire Emblem** de Nintendo y la serie **Shin Megami Tensei** de Atlus, y sus sistemas de juego han sido implementados.

Los personajes de **Fire Emblem** van a ser los acompañantes de los humanos, una especie de shinigamis (aunque al final descubrirermos sus verdaderas intenciones).

No son la primera línea ofensiva, pero sí aportan ataques especiales en momentos cumbre de las batallas. Sus ataques tienen que ver con las armas que han usado de toda la vida en los juegos de **Fire Emblem** (de hecho en opciones podrás ver a qué juego de la serie pertenecen cada uno de los protagonistas de la historia, lo cual es un gran detalle para los que son jugadores novatos.

Los enemigos y protagonistas podrán tener tres distintos tipos de armas. Espadas, lanzas y hachas.

La espada vence al hacha, el hacha a la lanza y por último, la lanza a la espada, estas son las combinaciones que debes de tomar en cuenta.

Claro, cualquiera le pega a cualquiera, pero si quieres causar daño de verdad e incluso conseguir la posibilidad de un segundo ataque, tienes que seguir al pie de la letra esa tabla de combinaciones, te serán de gran ayuda, sobre todo en los enfrentamientos finales.

Fire Emblem

Muchos personajes son populares, pero otros no lo son tanto debido a sus juegos.



Chrom

El héroe más reciente de la serie está listo para pelear.

Caeda

Es una especialista usando la lanza. No dudes en pedir su ayuda.

Shin Megami Tensei
El lado humano de la historia

Itsuki
El personaje principal de esta obra que nos recuerda mucho a los de Persona.

Tsubasa
Una chica cuyo máximo sueño es volverse una idol.


▲ Las animaciones son espectaculares.


▲ El *fan service* no podía quedar fuera.

Los personajes de **Shin Megami Tensei**, no cuentan con armas como los **Mirage** (así se le conoce a los personajes de **Fire Emblem**), pero sí con habilidades que debes comprender muy bien.

Al igual que ha ocurrido en toda su serie, incluso en los juegos de la línea **Devil Survivor**, el factor de estrategia lo tendremos en los poderes secretos.

Estos se dividen en los elementos básicos de la naturaleza y algunos otros especiales. Dependiendo el aspecto del monstruo, o bien, con ayuda de prueba y acierto, tienes que descubrir cuál es el elemento que mayor daño les causa a estas criaturas.

Habrá enemigos que cuenten con resistencia a ciertos poderes o armamento, es ahí cuando tienes que usar la estrategia.

En ocasiones deberás dejar todo en manos de un sólo personaje, mientras el resto lo apoya con movimientos de sanación. Es un aspecto muy importante en este título, la saluda de los personajes que controlas.

En otros juegos puedes dejarlo un poco de lado, pero aquí sí tienes que estar atento de la barra de salud para poder ayudar a tus personajes cuando lo necesiten. Así que no dudes en elevar tus cualidades curativas.

Los movimientos de elemento son la clave para poder ganar las batallas


▲ Cada lugar tiene un motivo especial.


▲ Escucha bien las pláticas con tus amigos.


◀ Grandes temas musicales.

El juego se desarrolla en dos ambientes completamente distintos. Por un lado tenemos el mundo real, del que **Itsuki** y sus amigos son parte, y por otro, el de la oscuridad, de donde vienen los **Mirage** y todo el misterio del juego.

Pero comencemos a hablar de la ciudad de Tokyo, que es en la que se desarrolla gran parte de la aventura.

A diferencia de las obras como **Devil Survivor**, en el mundo normal no vamos a tener enfrentamientos, es más para investigar e incluso poder tener un rato de relajación con los amigos.

Tiene un aspecto social muy importante, pero no llega al grado del que puedes encontrar en una obra de la serie **Persona**, aún así se agradece que hayan incluído dicho aspecto, ofrece frescura al desarrollo.

Este es el mundo en el que tienes que conocer a tus amigos y prepararte para las batallas que vas a tener en la dimensión de los **Mirage**.

Lo primero que tienes que saber, es que cada tienda, negocio o lacación, tiene algo importante esperando por ti, no están simplemente de adorno, y lo vas a agradecer en los calabozos.

Procura entrar a todos los negocios en todas las horas posibles, pueden cambiar los productos que te ofrecen.

Una simple botella de agua, un refresco, te puede salvar la vida en un momento complicado al entrar a un calabozo, así que no debes entrar nunca sin los ítems más populares, son necesarios para evitarte problemas.

Enemigos
Tienen debilidades

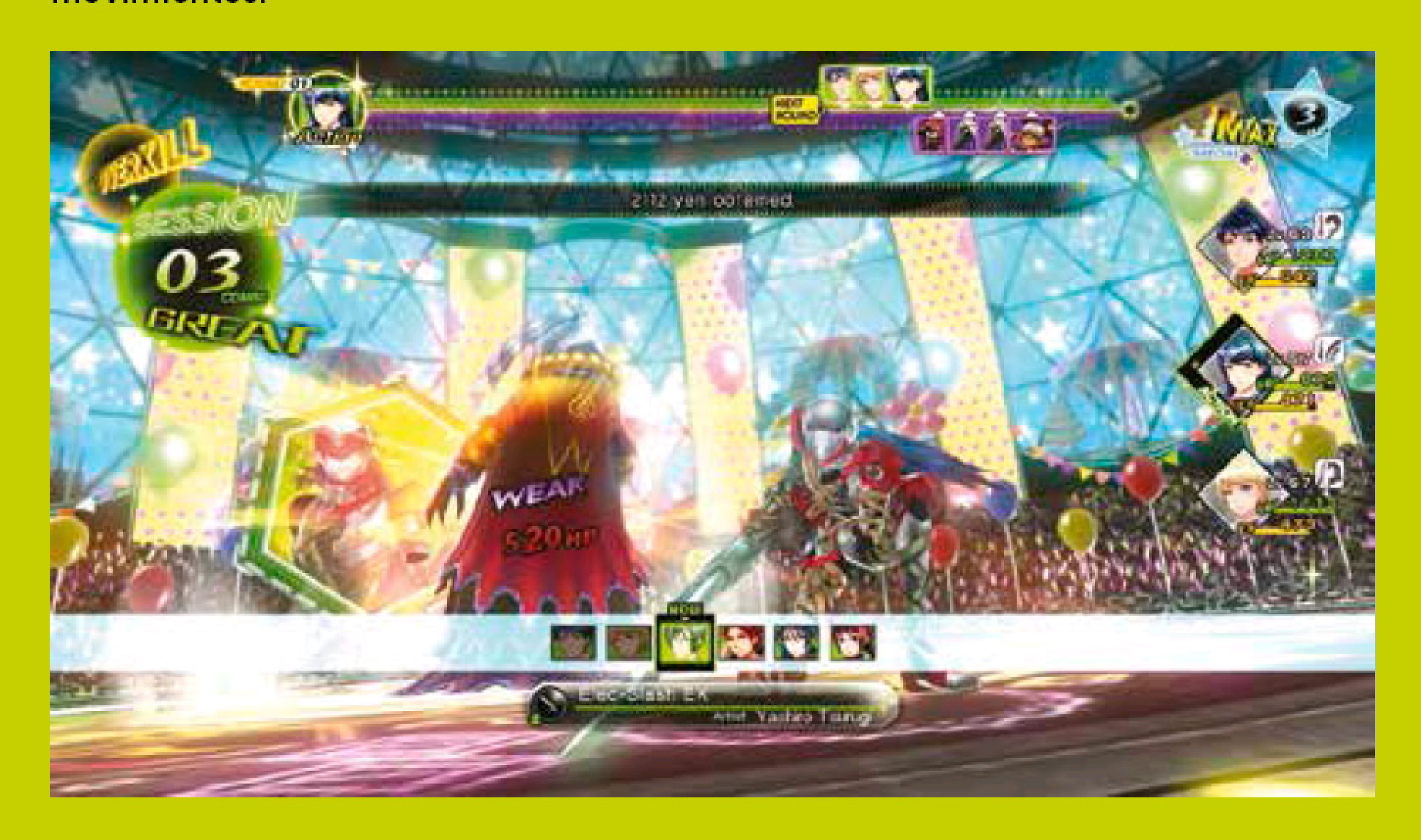
Eliminarlos no es tan sencillo como parece, debes encontrar su punto débil.



▶ Analiza las debilidades.



▼ Elige bien tus movimientos.





▲ Recorre hasta el último cuarto.

Cuando estés en el mundo exterior, no tienes qué preocuparte por lo que esté ocurriendo en el mundo de los **Mirage**, así que tómate tu tiempo para poder explorar con calma. Las interacciones que tendrás en las tiendas y distintos lugares son muy importantes.

Debes recordar que llevas una doble vida, por lo que tienes que organizar muy bien tu horario de actividades.

Es muy normal que al inicio te sientas un poco abrumado por toda la cantidad de pendientes que debes realizar, pero es algo normal. lo que tienes que saber y entender, es que no puedes realizar todas, tienes que dar prioridad a algunas acciones, es por eso que una vez que lo terminas, puedes volver para descubrir nuevas rutas o interacciones.

En pocas palabras, el mundo real del juego, es sólo un descanso que te sirve para investigar y para prepararte para la acción, eso no lo tienes que olvidar, si no compras o realizas las actividades que debes, no vas a poder superar los calabozos más complicados.

Muchas situaciones del juego y nuevas áreas, vienen en los DLC que estarán disponibles en las siguientes semanas, así que si deseas tener tu juego por completo, te recomendamos que las descargues, ofrecen un punto de vista diferente al que puedes obtener si terminas el juego sin ellos.



Mundo Mirage

Encontrarás muchas sorpresas

Los personajes que existen dentro de la dimensión **Mirage**, te ayudarán como guías mientras recorres los muchos calabozos del juego.



◀ Descubre las técnicas secretas.



Mundo Real

Conocerás a muchos personajes en el mundo exterior que te ayudarán.



◀ El argumento es excelente.

El verdadero reto de este juego está en los calabozos del mundo Mirage

En este juego la forma de avanzar es por medio de los Calabozos. Tenemos que decirte que no son al estilo de **The Legend of Zelda**, es decir, no vas a tener que pasar por acertijos para poder superarlos por completo.

Aquí los calabozos son más como un laberinto, con varios pisos que debes ir superando para al final enfrentarte con un jefe de calabozo.

Si bien puedes encontrar algunos ítems al momento de vencer a los enemigos o abrir ciertos cofres, no hay como la seguridad de llevar los tuyos desde antes, así todo lo que encuentres será sumar a tu arsenal y no vas a tener limitaciones ni dudas al momento de usarlos en las batallas.

Los monstruos están visibles por todo el calabozo. Puedes atacarlos o bien, evitarlos. Si das el primer golpe, tienes ventaja en el desarrollo del duelo, lo contrario pasará si dejas que ellos tomen la iniciativa, así que si decides esquivarlos, asegúrate de que así sea, bastará con que dudes un segundo para que corran a ti e intenten terminar con tu vida en dos movimientos.

▼ Lo mejor de dos mundos en un juego.





Idol

No importa que no cante, será una idol para más de uno ¿verdad?



▶ La entrada a un calabozo.



▶ Tu vida en el mundo normal es divertida.

Nunca dejes de subir tu nivel ni mejorar tu equipo, es el camino más fácil para poder triunfar

Como en todo RPG, conforme vas avanzando y enfrentando enemigos, subes de nivel, tanto tú como los **Mirage** que se asignan. Al inicio parece muy sencillo, pero todo cambia cuando comienzas a enfrentar mejores rivales dentro de los mismos calabozos.

Es en este punto en el que debes de aprovechar cada uno de los calabozos que vas a explorar.

Intenta que cada uno de los personajes salga de ahí con un nivel muy superior al que tienen al entrar. Esto lo vas a lograr sólo si pasas más de una vez cada piso. Identifica en cuál de todos están los monstruos más fuertes y derrótalos las veces que sean necesarios.

Te recomendamos mucho subir como mínimo, 10 niveles en cada uno de los calabozos. Esto no es sólo para facilitarte el juego, sino porque no lo puedes hacer afuera.

Sólo puedes subir el nivel dentro ellos calabozos, y si llegas a un punto en el que no puedes derrotar a un enemigo por su nivel, no puedes regresar a subir nivel, es por eso que te recomendamos aumentar lo suficiente en cada uno.

Aunque este "problema" no es tan grave como en **Devil Survivor**, en el que en casos extremos tenías que reiniciar tu partida para poder superar una parte con un nuevo nivel de fuerza.

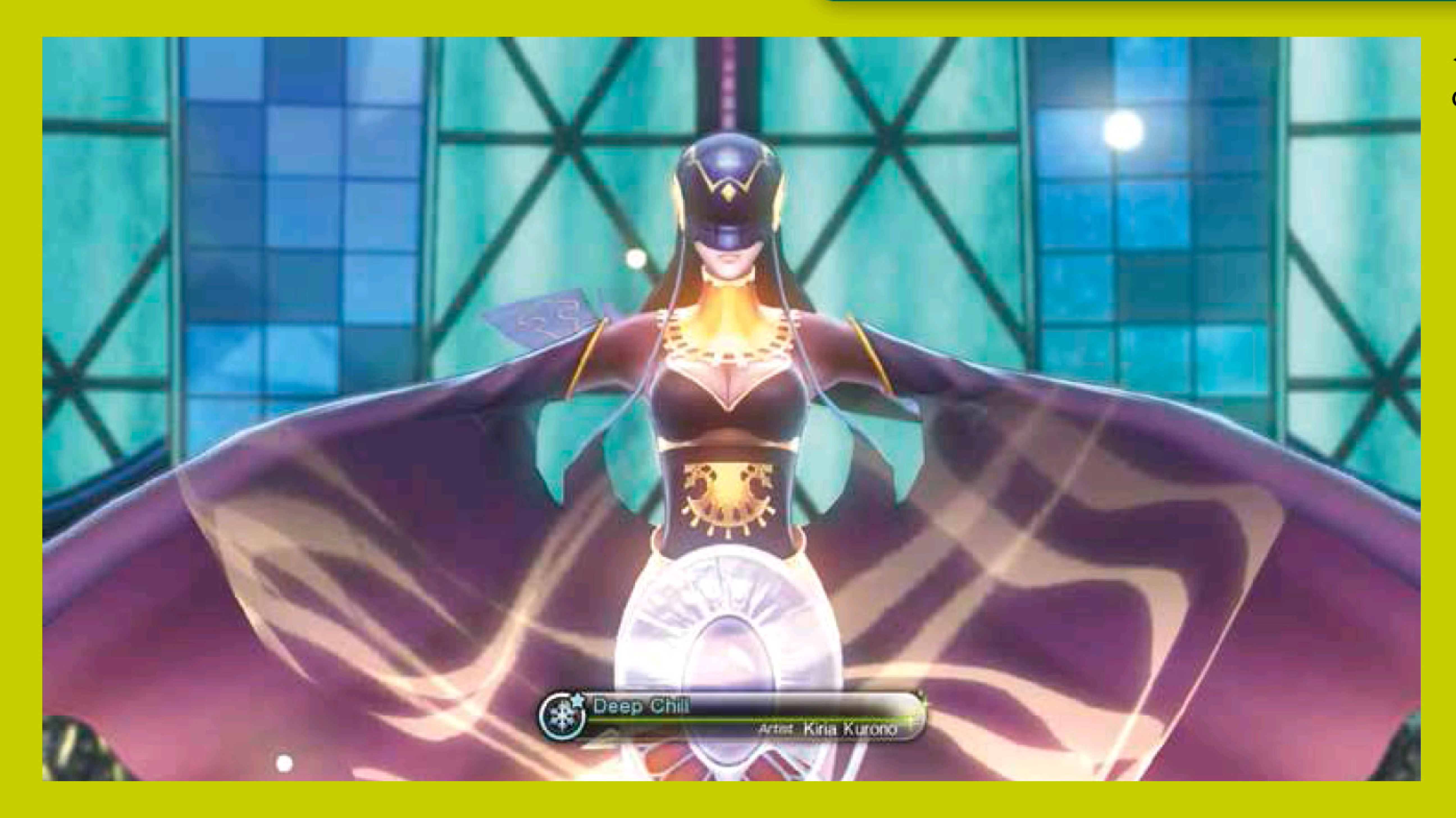
Otro aspecto que debes considerar, so los equipos que usas, las armas, siempre ten equipado lo mejor que tengas y experimenta. En ocasiones pueden servirte contra unos enemigos y causarte problemas con otros, es por eso que debes probar estrategias.



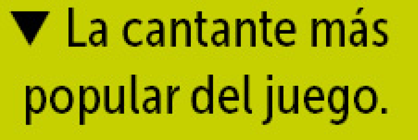
Mirage Power

Los más fuertes

Con el poder que te dan los **Mirage**, puedes lograr técnicas secretas para las batallas.



◀ Los Mirage son la clave para ganar.



▼ La cantante más popular del juego.



▲Usa en el momento correcto tus especiales.



Los ítems que hay en el juego no son tan numerosos como los que hay en **Persona 4**, por ejemplo, pero sí pueden representar una diferencia entre quedarte a un golpe de vencer al jefe o derrotarlo por completo.

Siempre nos enfocamos en los ítems que nos regeneran la vida de los personajes, y sí, son muy útiles, pero realmente los que marcarán la pauta en las batallas de este juego, son los que curan los estados causados por veneno.

Por otro lado, también debes llevar ítems para revivir. En algún momento los personajes que sirven para curar al resto del equipo, se vuelven blanco fácil de los enemigos, por lo que revivirlos te puede facilitar los enfrentamientos.

Como te comentamos al inicio del artículo. **Tokyo Mirage Sessions** es un juego largo, pero que sabe motivar a los fans para mantenerse disfrutando de todo lo que pasa en pantalla.

Puedes realizar unidades para atacar, ya sea en conjunto o de apoyo, es de los cambios en el sistema del juego. Lo que te sugerimos es cambiar a tus personajes entre cada unidad, no sólo para dar variedad, sino para que conozcas todos los caminos posibles y puedas pelear con ventajas.

Con esto terminamos los consejos para que inicies esta aventura, sólo re recordamos no rendirte y dedicarle el tiempo que merece.

Si tienes dudas especiales, ya sea de los personajes o de algún capítulo en especial, no dudes en preguntarnos, será un placer poder ayudarte en este bello mundo virtual.

Súper estrella

Tsubasa se convierte en una gran idol, y la podrás escuchar en el juego.



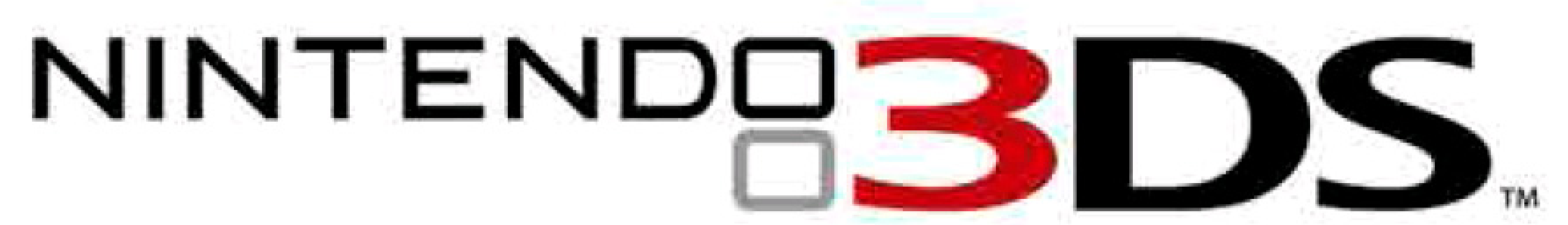


POKÉMON RUMBLE WORLD
™
new NINTENDO 3DS XL
NUEVO NEGRO
NUEVO ROJO
¡DISPONIBLE YA!

The Pokémon Company

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
El juego y la consola se venden por separado.





▶ ¿Controlarás su poder?

▲ El consentido de la serie.

▶ Nuevos **Pokémon** se unen a la aventura.

Pokémon Moon & Pokémon Sun



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Llegó el momento de un nuevo reto

Ser un Maestro Entrenador Pokémon es un título que muchos llevan en el corazón, y que desde hace más de 20 años se ha mantenido vigente. Para lograr esto no hay una fórmula mágica, el único secreto es irse renovando día a día y evolucionar, ahí es donde radica la clave del éxito de esta franquicia.

Este año tendremos el gusto de poder estrenar otro título que si lo comparamos con lo que fue el inicio de la serie, veremos que no hay punto de comparación.

Como ya es costumbre, una de las decisiones más importantes es con qué Pokémon iniciar la aventura.

En esta ocasión tendremos a **Rowlet**, un Pokémon con forma de Búho, que será de tipo planta y volador (por primera ocasión veremos este tipo). **Litten**, un Pokémon de tipo fuego y por último **Popplio**, como no podía faltar, el que es de tipo agua. ¿Ya estás listo para elegir quien te acompañara en tu aventura? no es nada sencillo.

Una nueva generación de Pokémon está por comenzar en nuestro Nintendo 3DS.



▼ ¿El fuego será el más fuerte?





◀ Tendrás mucho por explorar.



▼ Pelea con estrategia.



▲ Revisa bien las ventajas de tus criaturas.



La región que ahora vamos a descubrir es llamada Alola, el cual contiene varias islas a su alrededor. Como lo vimos en versiones pasadas, lo que podamos hacer en estos lugares serán de vital importancia en el desarrollo del juego.

Gráficamente tiene una gran mejoría comparándolo con la última versión. La sensación de 3D que en muchos juegos no se usa de buena manera, en este juego podremos verla lucir como nunca, haciendo que tengamos y se sienta una profundidad en los paisajes.

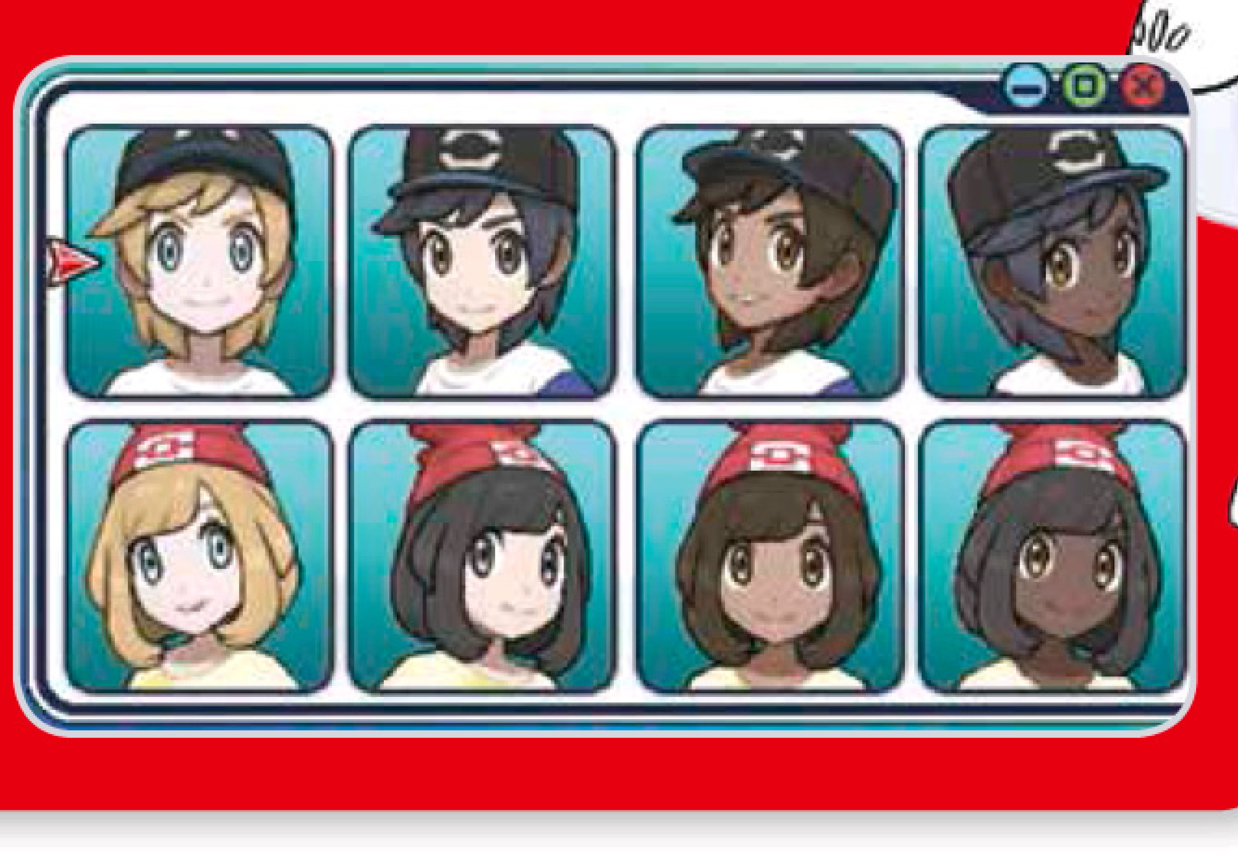
Si algo hemos visto crecer durante estos años (además de la cantidad de **Pokémon** que se descubren) es la historia del juego. Con una trama cada día más compleja y que va integrando todos los detalles vistos hasta ahora, entre **Pokémon** mitológicos, Dioses y legendarios. Esto es algo que también veremos en esta entrega.

La herramienta del Banco Pokémon estará también disponible para esta versión, con la cual como ya es sabido, podremos tener a nuestra disposición todos los Pokémon que hemos ya capturados en versiones anteriores, lo cual para todo maestro Pokémon siempre es importante.**Pokémon** es una serie como ninguna otra, que se mantiene vigente y cada día va ganando más popularidad, aún cuando nadie lo espera. Parece que fue ayer cuando conocimos este concepto en nuestro Game Boy.

Crea a tu personaje

Tienes muchas opciones

Una vez que hayas elegido el sexo de tu personaje, puedes modificar algunos de sus aspectos físicos como tu lo decidas.





▶ ¿Se ve fácil de convencer?





◀ Una de las protagonistas.

▶ Los casos serán complicados..

Phoenix Wright: Ace Attorney Spirit of Justice



• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Un juego que no debes dejar pasar

Tenemos mucha suerte. Esta serie de juegos estuvo a punto de quedarse fuera de nuestro continente, pero por fortuna la podremos seguir disfrutando, aunque con algunos cambios en su distribución, ya que hora sólo la podremos obtener mediante la eShop.

Se trata de una aventura gráfica en la que debemos de resolver varios casos en la corte. Para esto tenemos que estar atentos a los detalles.

El argumento de estos juegos suele ser muy interesante y para esta entrega van a seguir la línea.

Cada personaje que aparece tiene diferentes objetivos, aunque trabajen juntos no debes confiarte de lo que te digan, en cualquier momento todo puede cambiar.

Sí, los casos implican mucha lectura, puedes pasar muchos minutos leyendo antes de tomar acción, pero eso es lo interesante del asunto, no puedes resolver un caso sólo adivinando, así que si no eres paciente, tal vez debas buscar otra opción.

Nos alegra bastante que Capcom siga apoyando no sólo al Nintendo 3DS, sino a esta excelente serie que se ha ganado un lugar dentro de las grandes de la consola, y después del éxito en sus *crossover* con **Professor Layton**, no podíamos quedarnos sin otra entrega más con nuevos casos.

TEEN T ESRB



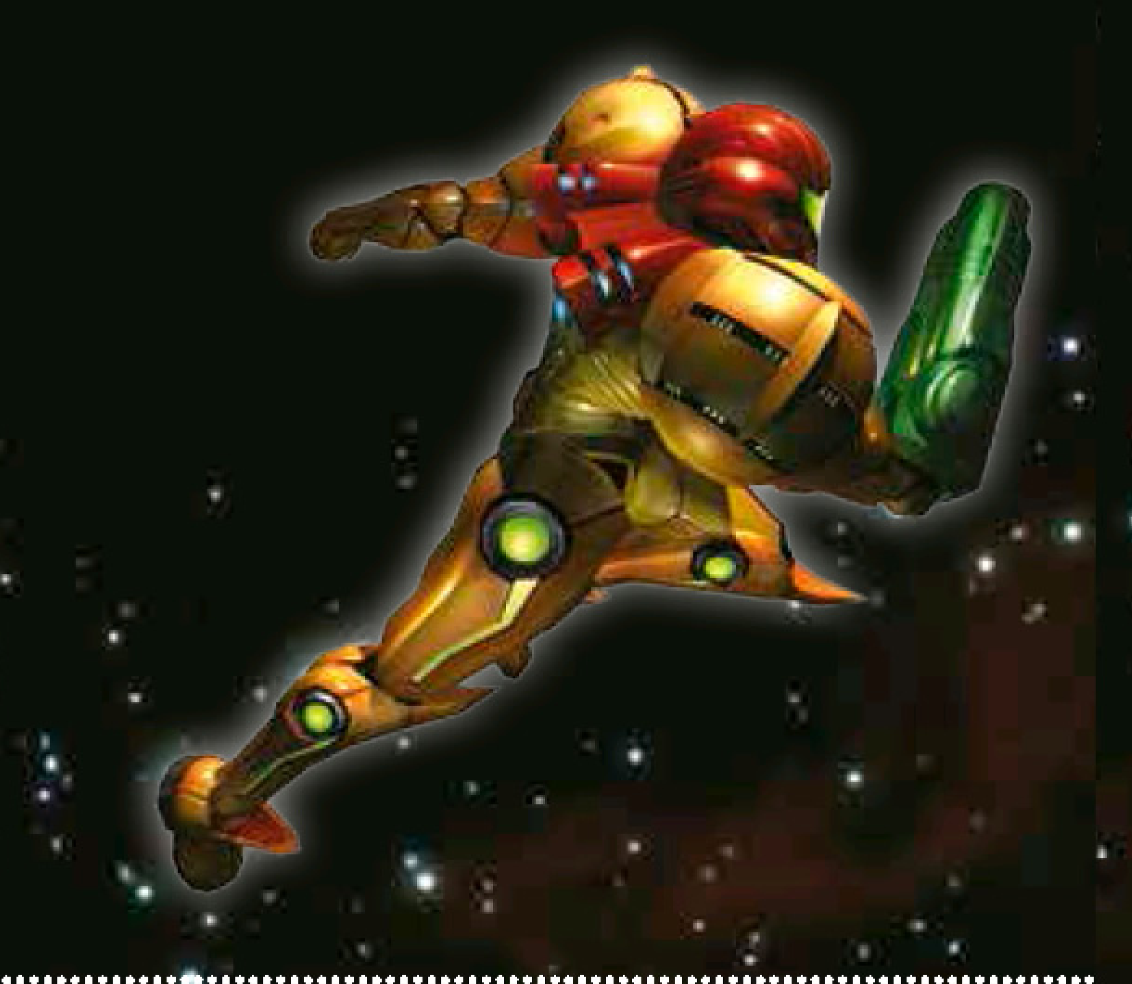




▲ Conoce el pasado de **Samus** en **Metroid Other M**.

Si quieres disfrutar del mejor contenido en Youtube para un fan de Nintendo, no dejes de visitar nuestro canal.

.com RevistaCN RevistaCN RevistaCN





▲ Terminamos **Super Smash Bros.** para Wii U usando a **Samus**.


▲ ¿El mejor juego de la serie? Puede ser **Metroid Prime** para GameCube.





RevistaCN
¡Suscríbete a nuestro canal!


C L U B
Nintendo
Revista Oficial
METROID
FUSION
© Nintendo.



C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
METROID
ZERO MISSION
© Nintendo.